

پیارے دوستوں کورل ڈرا 12 کی یہ الیکٹرانک کتاب آپ کی خدمت میں آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام (www.itdunya.com) کی طرف سے پیش کی جا رہی ہے۔

امید ہے یہ آپ سب کو پسند آئیگی۔۔۔ اور انشاء اللہ یہ آپ کے علم میں اضافے کا باعث بنے گی۔

کچھ آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام کے بارے میں: آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام

پاکستان میں اردو زبان میں مفت IT کی تعلیم دے رہی

ہے۔ یہ ویب سائٹ ایک فورم کی شکل میں کام کر رہی ہے۔ اس

کی بہترین ماحول کی وجہ سے اب تک ہزاروں ممبرز یہاں

پر سیکھنے اور سیکھانے کے عمل کو جاری رکھے ہوئے ہے۔

آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام کا پیغام: ہمارا پیغام آئی ٹی سے منسلک افراد

سے بھی ہے کہ وہ آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام پر آئے۔ اور آئی ٹی کے

حوالے سے اردو زبان کے ترقی میں اہم کردار ادا کریں۔ اس

سے نہ صرف اردو زبان کی مقبولیت میں اضافہ ہوگا بلکہ وہ

اپنے علم سے بہت سارے لوگوں کی زندگیوں میں روشنی ڈال

سکتے ہیں۔

آپ سب سے درخواست ہے کہ ITDunya.com کو اپنے تمام

دوستوں اور رشتہ داروں سے ضرور شیئر کریں۔۔۔ تاکہ وہ

بھی اس فیملی کا حصہ بن سکیں۔

آپ سب کا بہت بہت شکریہ۔۔۔

QUICK START SERIES



کورل ڈرا 12



CorelDRAW 12
Graphics Suite

Corel Corp.

پیش لفظ

کچھ فرگرافٹس کی دنیا میں کورل ڈراما سب سے مقبول ترین نام ہے جس کا درجن 12 سال ہی میں رہا ہے۔ اس کتاب کے لکھنے کا مقصد ان افراد کو بھی کورل ڈراما 12 ہفتہ اور سے سکھانا چاہتے ہیں یا پھر اس میں مہارت حاصل کرنا چاہتے ہیں۔ سادہ ترین الفاظ میں، رہنمائی فراہم کرنا ہے۔

میں کئی سال سے کورل ڈراما میں ڈراماٹکس کا کام کر رہا ہوں۔ اس لئے آپ دیکھیں گے کہ میں نے اس کتاب کو درآتی امداد میں لکھنے کی بجائے ایک ڈراماٹکس کی نظر سے لکھا ہے۔ جس طرح ڈراماٹکس لکھنے کا انداز ایک لائن بنانے سے کیا جاتا ہے، بالکل اسی طرح اس کتاب کے ذریعے کورل ڈراما کے انداز ڈراماٹکس لکھانے کے عمل کا آغاز بھی ایک لائن بنانے سے ہی کیا گیا ہے۔ بنیادی اصول بنانے کے عمل کے ساتھ ہی آپ ایڈوانس ڈراماٹکس میں داخل ہو جائیں گے۔ پھر ڈراماٹکس میں فیکٹس کا استعمال دیکھیں گے۔ اس کے بعد کورل ڈراما کے مختلف ٹولز کا استعمال دیا گیا ہے۔ پھر مپ ایڈجسٹ کا استعمال ہے اور آخر میں ڈراماٹکس کی سٹیج اور اس کو پرنٹ کرنے کا عمل شامل ہے۔

مجھے جی امید ہے کہ میری یہ کتاب کورل ڈراما 12 لکھنے والوں کیلئے ایک ریفرنس بک کا روپ حاصل کرے گی۔ میں نے اس کتاب کو ہر لحاظ سے مکمل اور درست بنانے کی حد درجہ کوشش کی ہے لیکن چونکہ انسان غلط کا چتا ہے اس لئے ہو سکتا ہے کہ اس میں کوئی کمی ہو گئی ہو۔ اگر آپ کوئی کمی محسوس کریں یا کوئی غلطی پائیں تو اس بارے میں مجھے ضرور مطلع کریں۔ میں آپ کی تنقیدی آراء کا شکریہ ادا کرتا ہوں۔

آخر میں اپنے بے حد عزیز دوست محمد سعید اقبال کا بے حد مشکور ہوں جس نے اس کتاب کو پایہ تکمیل تک پہنچانے میں ہر لمحہ میری رہنمائی کی اور دو ٹوٹا خوشامیمن مشوروں سے نوازا۔

والسلام
آپ کا بھائی
سلیم سٹھی

فہرست

| | |
|----|---------------------------------|
| 5 | فہرست |
| 15 | پہلی نمبر: کوئل ڈرا کی بنیاد پر |
| 15 | |
| 17 | |
| 18 | |
| 18 | |
| 20 | |
| 20 | |
| 20 | |
| 22 | |
| 22 | |
| 22 | |
| 23 | |
| 24 | |
| 26 | |
| 27 | |
| 19 | |
| 20 | |
| 32 | |

باب نمبر 2: بنیادی ڈرائنگ

35

تعارف 35

لائٹوں کے ساتھ کام کرنا 35

کرز (Curve) 36

جیٹر (Bezier) لائنیں اور کرز 37

مسطبی اور چوکور اشکال 38

وائرے اور بیضی اشکال 39

کثیر الزاویہ اشکال اور ستارے 40

ایڈجیکٹس کو منتخب کرنے کے طریقے 41

رولرز (Rulers) کا استعمال 42

گرز (Guide) اور گائیڈ لائنز (Guideline) کا استعمال 44

گرز کا تعین کرنا 45

Snap to Grid 46

گائیڈ لائنز کا تعین کرنا 46

Snap to Guidelines 48

چکر دار اشکال اور گرائس 49

چکر دار اشکال (Spirals) 49

گرائس 49

باب نمبر 3: آرٹسٹک میڈیا ٹول

51

تعارف 51

Preset ٹول کو استعمال کرنا 51

Brush ٹول استعمال کرنا 52

Object Sprayer ٹول استعمال کرنا 54

Calligraphic ٹول استعمال کرنا 56

Pressure ٹول استعمال کرنا 57

آرٹسٹک میڈیا کے ایڈجیکٹس اپنائی کرنا 58

مثال 59

باب نمبر 4: جدید ڈرائنگ

63

تعارف 63

ایڈجیکٹس کو گروپ اور ان گروپ کرنا 63

لیئر کے ساتھ کام کرنا 64

ایڈجیکٹ کو لاک کرنا 67

نواز (Nodes) کے ساتھ کرز میں تبدیلی کرنا 68

نواز کو استعمال کرتے ہوئے اشکال میں تبدیلی کرنا 70

Knife ٹول استعمال کرنا 72

Eraser ٹول استعمال کرنا 73

Smudge Brush ٹول استعمال کرنا 74

Roughen Brush ٹول استعمال کرنا 74

Free Transform ٹول استعمال کرنا 75

لوٹے کی ڈرائنگ 77

کشتی کا پچھا 80

سورج 82

باب نمبر 5: فیکٹ کے ساتھ کام کرنا

85

تعارف 85

آرٹسٹک فیکٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟ 86

آرٹسٹک فیکٹ کے ساتھ کام کرنا 86

آرٹسٹک فیکٹ کو سکریں پر لکھنا 86

بہرہ اگران فیکٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟ 87

بہرہ اگران فیکٹ لکھنا 87

اداس اقسام کو ایک دوسرے سے تبدیل کرنا 88

| | |
|-----|---|
| 123 | Outline (ہیٹاگ) باکس |
| 124 | آؤٹ لائن کی چوڑائی |
| 124 | آؤٹ لائن کے سٹائلز |
| 126 | آؤٹ لائن کا رنگ تبدیل کرنا |
| 127 | آؤٹ لائن کے کونے |
| 128 | لوگوں پر تیر کے نشان لگانا |
| 129 | خطاطی کی آؤٹ لائن استعمال کرنا |
| 130 | پراپرٹی بار کے ساتھ آؤٹ لائن کے اڈجسٹمنٹ کرنا |
| 131 | Behind Fill آؤٹ لائن |
| 131 | اوپر بیکٹ کے ساتھ آؤٹ لائن کی موٹائی تبدیل کرنا |
| 132 | Outline Color Dialog |
| 134 | کمرہ نازل |
| 135 | کمرہ کے ذریعے رنگ کا انتخاب |
| 136 | کمرہ لینڈ |
| 136 | آؤٹ لائن کی سٹیک کرنا |

139

باب نمبر 8: اڈجسٹمنٹس میں رنگ بھرنا

| | |
|-----|--|
| 139 | ایک رنگ |
| 140 | ایک رنگ (Uniform Fills) استعمال کرنا |
| 140 | ایک رنگ (Fountain Fills) استعمال کرنا |
| 143 | ایک رنگ (Texture Fills) استعمال کرنا |
| 146 | ایک رنگ (PostScript Fills) استعمال کرنا |
| 148 | ایک رنگ (Pattern Fills) استعمال کرنا |
| 151 | ایک رنگ (Mesh Fills) استعمال کرنا |
| 153 | ایک رنگ (Interactive Fills) استعمال کرنا |
| 153 | ایک رنگ کرنا |
| 154 | ایک رنگ کو بیکٹ کرنا |

| | |
|-----|---|
| 90 | Text پراپرٹی بار |
| 92 | ٹیکسٹ کو فارمیٹ کرنا |
| 93 | حروف کو فارمیٹ کرنا |
| 95 | پیراگراف فارمیٹنگ (Paragraph Formatting) |
| 97 | لیجر (Tabs) سیٹ کرنا |
| 98 | کاموڈا |
| 99 | ٹیکسٹ کو استعمال کرنا |
| 100 | ٹیکسٹ کے اندر تہہ لیاں کرنا |
| 101 | Find and Replace کا استعمال |
| 102 | پھولنے والے حروف کو ایک ہی میں تبدیل کرنا |
| 103 | سینکڑ چیک کرنا |
| 104 | کرامر چیک کرنا |
| 105 | تھیسارس (Thesaurus) کا استعمال |

107

باب نمبر 6: ٹیکسٹ کا جدید استعمال

| | |
|-----|--------------------------------------|
| 107 | تعارف |
| 107 | ٹیکسٹ کو کسی پاتھ پر فٹ کرنا |
| 110 | ٹیکسٹ کو اڈجسٹمنٹ کے گرد ترتیب دینا |
| 111 | اڈجسٹمنٹ کے اندر ٹیکسٹ کو ترتیب دینا |
| 112 | Unrati کیا ہے؟ |
| 113 | انٹراوی حروف میں تبدیل کرنا |
| 114 | حروف کا درمیانی فاصلہ سیٹ کرنا |
| 116 | ٹیکسٹ سٹائلز کے ساتھ کام کرنا |
| 119 | فریز کو ایک دوسرے سے لٹک کرنا |

123

باب نمبر 7: آؤٹ لائن ٹول

| | |
|-----|-------|
| 123 | تعارف |
|-----|-------|

باب نمبر 9: انٹر ایکٹو ٹولز

157

- 157 تعارف
- 158 Interactive Blend ٹول استعمال کرنا
- 159 Interactive Contour ٹول استعمال کرنا
- 160 Interactive Distortion ٹول استعمال کرنا
- 161 Push and Pull Distortion
- 162 Zapper Distortion
- 162 Twister Distortion
- 163 Interactive Envelope ٹول استعمال کرنا
- 165 Interactive Extrude ٹول استعمال کرنا
- 167 Interactive Drop Shadow ٹول استعمال کرنا
- 168 Interactive Transparency ٹول استعمال کرنا
- 169 Transformations

باب نمبر 10: امیجز کے ساتھ کام

173

- 173 تعارف
- 173 امیج کی ڈرامینس
- 173 امیجز کو امپورٹ کرنا
- 174 سکریپ بک کو استعمال کرنا
- 176 بٹ میپ امیجز
- 177 بٹ میپس کو کاٹنا
- 178 بٹ میپ کیلے خصوصی ٹیکنیکس
- 184 کلر ماسکنگ (Masking)
- 185 امیجز کو چھوڑنا یا کرنا کھانا اور تر چھا کرنا
- 185 امیجز کو ایکسپورٹ کرنا

باب نمبر 11: جی لے آؤٹ

187

- 187 تعارف
- 187 لے آؤٹ سائٹ
- 188 جی کا سائز مقرر کرنا
- 190 جی کا اضافہ کرنا
- 192 جی کے اوپر کے رنگ کا تعین کرنا
- 194 جی کے اوپر کا جی کرنا
- 195 نام صفحات پر جانا

باب نمبر 12: پرنٹنگ

197

- 197 تعارف
- 197 پرنٹنگ کا انتخاب کرنا
- 198 پرنٹنگ کرتے وقت لے آؤٹ سائٹ استعمال کرنا
- 200 آؤٹ کو کھڑوں میں پرنٹ کرنا
- 201 پرنٹنگ کو استعمال کرنا
- 203 آؤٹ میں پرنٹ کرنا

باب نمبر 1

کورل ڈرا کی بنیاديات

تعارف

کورل ڈرا گرافک (Graphic) ڈیزائننگ کیلئے انتہائی طاقت کا حامل پروگرام ہے۔ اسی طاقت کی وجہ سے یہ ڈیزائننگ کیلئے ایک بھڑکنے والی فراہم ہے جس میں آپ ٹولز (Tools)، افیکٹس (Effects) کا خوبصورت ذخیرہ اور پائپ لائن کے ذریعے نظر کتاب کے ذریعے آپ اپنی پسندیدہ چیزوں کو اور افیکٹس کا استعمال کر سکتے ہیں۔

کچھ دیگر ڈیزائننگ گرافک ڈیزائننگ کے پروگرامز کو وہ اقسام میں تقسیم کیا جاتا ہے۔ گرافک پروگرامز کی پہلی قسم بنٹ میپ (Bitmap) پروگرامز ہیں جیسے ایڈوب فوٹوشاپ (Adobe Photoshop)، ٹیمر جن کے انڈی ایگنل بنٹ میپ کی شکل میں تیار ہوتی ہیں۔ جبکہ گرافک پروگرامز کی دوسری قسم ویکٹر (Vector) گرافکس ہے جس میں گرافکس کو ریاضی کی کردار (Curves) کے ساتھ بنایا جاتا ہے۔ کورل ڈرا کا تعلق بھی گرافک ڈیزائننگ کے پروگرامز کی اسی قسم سے ہے۔ مزید برآں کورل ڈرا کے ساتھ کورل فوٹو پینٹ (Corel PHOTO PAINT) بھی دستیاب ہوتا ہے جو کہ بنٹ میپ اشکال میں تبدیلی کرنے یا انہیں تخلیق کرنے کیلئے انتہائی طاقت کا حامل پروگرام ہے۔

اس سے پہلے کہ آپ کورل ڈرا کے ذریعے اپنی پسندیدہ ڈیزائننگ بنانا شروع کریں آپ کو کورل ڈرا کے ان کاموں کے بنیادی تصورات کے بارے میں پتہ ہونا چاہیے جو کورل ڈرا سیکھنے پر یا سیکھنے کے پیچھے کرتا ہے۔

جس طریقے سے کورل ڈرا ایجنر (Eb Image) ہے اس کو سمجھنے سے آپ کو ایجنر کو ڈیزائن کرنے اور ان ایجنر کو پرنٹ یا کاپی یا ایب جی لے آؤٹ میں لانے میں زیادہ آسانی ہوگی۔ کورل ڈرا ویکٹر گرافکس کی بنیاد پر بنایا گیا ایک پروگرام ہے جس کا مطلب ہے کہ یہ پروگرام ایجنر بنانے کیلئے ریاضی کے اصولوں پر مبنی ویکٹر ڈیزائننگ کا استعمال میں لاتا ہے۔ ویکٹر ڈیزائننگ ہوتے ہیں جن کا سائز اور ڈیڑھ (ٹیم) دونوں پر مشتمل ہوتی ہیں۔ جو فیکٹس کورل ڈرا میں محفوظ ہوتی ہیں حقیقت میں وہ انکوں کی فہرست اور ان کی جگہ سمت رنگ اور مختلف خصوصیات کے بارے میں معلومات پر مشتمل ہوتی ہیں۔

نوٹ: بہت سیپ یا پیکسلز (Pixels) کی جتنی تعداد کی بجائے تصویروں کو ویکٹرز میں بنانا زیادہ مفید ہے۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ ایک عام سی شکل ہزاروں پیکسلز پر مشتمل ہو سکتی ہے جو پیکسلز کی تعداد پر منحصر ہوتی ہے جبکہ وہی شکل چند آئٹمز پر بھی لائنوں سے بنائی جاسکتی ہے جس سے اس کا سائز بہت چھوٹا رہتا ہے۔

کورل ڈراما کی ویلکسز گروپس میں مشتمل فائل اس کے مقابلے کی بٹ میپ فائل سے قدرے
پھولی ہوئی ہے۔ ایک 2724 KB کی بٹ میپ فائل کورل ڈراما میں صرف 112 KB کی فائل
ہوگی۔

مزید برآں گودل ڈراما دیکھنے پر مشتمل ٹیگٹز کی اور اضافی خریدیں بھی رہتی ہیں۔ آپ گودل ڈراما میں دیکھنے میں نئی تصویر کو بڑی آسانی سے چھوٹے سے آئینا یا ایک بڑے سائز کے ٹیبل بورڈ میں تبدیل کر سکتے ہیں۔ جبکہ آپ ایک بٹ میپ تصویر کو چھوٹے سے بڑا کرتے ہیں تو اس کی کوالٹی میں فرق آ جاتا ہے۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ جب بٹ میپ تصویر کو بڑا کیا جاتا ہے تو اس میں موجود پکسلز یا نقاد کی تعداد وہی رہتی ہے جبکہ ان کا سائز بڑھ جاتا ہے۔ جبکہ گودل ڈراما کی دیکھنے پر مشتمل تصویر میں ایسا نہیں ہوتا اور بڑا سائز کرتے ہوئے اس کی کوالٹی میں کوئی فرق نہیں آتا۔

تاجہم گرافک ڈیزائنرز کو بٹ میپ کے ساتھ کام کرنا پڑتا ہے خصوصاً جب تصویروں کو نکلیں کیا گیا ہو یا پھر ویب سائٹ پر استعمال کرنا مقصود ہو۔ مشہور ویب براؤزرز (Web Browser) کو بول لورا کی اصل فارمیٹ میں غلط فہم کو قبول نہیں کر سکتے۔ اس وقت کمپیوٹر مونیٹر کیلئے قابل قبول ریزولوشن 72dpi (ایک انچ میں 72 نقاط) ہے جس سے مونیٹر کی سکرین پر تصویر صحیح نظر آتی ہے جس نے ویکٹرز پر مشتمل تصویروں کی اہمیت کو پیش پشت ڈال دیا ہے۔ نسبتاً چھوٹی اور کم ریزولوشن والی امیجز ویب سائٹس پر فوٹی جھوٹی کروڑوں میں اور دانے دار فیکسلو میں دکھائی دیتی ہیں حالانکہ اصل ایجنج کی ریزولوشن کتنی زیادہ رہی کیوں نہ ہو۔

آج کی ریزولوشن میں زیادہ مکی کیوں نہ ہو۔
 کورل ڈار آپ کو دو قابلیت مہیا کرتا ہے جس سے آپ اپنی ہر ضرورت کے مطابق گرافکس
 بنا سکتے ہیں۔ آج بھی بہت سی گرافکس صرف پرنٹنگ کیلئے مخصوص ہوتی ہیں اور کورل ڈار کی ویکٹرز پر
 مشتمل گرافکس پرنٹنگ کیلئے سب سے بہتر ہیں۔ کورل ڈار کے ویکٹرز پر مشتمل ایسے نوٹر موجود ہیں جو
 آپ کو بہترین ڈیزائننگ کیلئے بہترین ماحول دیتے ہیں۔ اس کے بعد کورل ڈار اس ڈیزائن کو ہونی
 آسانی سے کسی بھی فارمیٹ میں تبدیل کرنے کی صلاحیت بھی رکھتا ہے۔ حقیقت میں کورل ڈار کے

اندر یہ قابلیت موجود ہے کہ وہ اپنے ہر فائیکن کو دو مشہور فارمیٹس JPEG اور GIF میں تبدیل کر دے جو کہ ویب تکیز میں استعمال ہوتی ہیں۔

کورل ڈرا کی اصطلاحات

اس سے پہلے کہ آپ کو ہل ڈارا کو ٹیکنا شروع کریں آپ کیلئے مندرجہ ذیل اصطلاحات کا جاننا بے حد ضروری ہے۔

(Object) اوبجیکٹ

اوبجیکٹ وہ آزاد عنصر ہوتا ہے جس میں آپ آسانی سے تبدیلی کر سکتے ہیں۔ ان میں تصویریں، اشکال، لائنیں، آدھی ترجمیں، ٹیکسٹ (Text) وغیرہ شامل ہیں۔

(Drawing) ذرائع

وہ کام جو آپ کو دل ڈرا کے اندر کرتے ہیں۔ مثال کے طور پر آرٹ کے مختلف حصوں کی پینٹنگ۔

1.2 (Docker) 11

یہ ایک ایسی لڑکھوتی ہے جو آپ کے کام کرنے کے دوران کھلی رہتی ہے اور اس میں آپ کی ضرورت کی کھانڈ دستیاب ہوتی ہیں۔

(Flyouts) گلابی آؤٹس

نول باکس میں یہ ایک ایسا مٹن ہوتا ہے جس کو دبائے سے اس سے مختلف طریقوں پر دستیاب ہو جاتے ہیں۔

سکرپ بک (Scrapbook)

یہ ایک فولہر ہوتا ہے جس میں موجود کلپ آرے 'فولور' مختلف فائلز پر ڈائری واریٹس 'FTP' سائٹس اور دوسری بے شمار چیزیں آپ اپنی رائٹنگ میں استعمال کر سکتے ہیں۔

تصاویر کوچک (Thumbnails)

پچھلے اور کم پر یہ دانش ور اعلیٰ اسی جہز۔

آرٹسٹک ٹیکسٹ (Artistic Text)

ٹیکسٹ کی ایک قسم ہے جس پر خصوصی انٹیکسٹس لگائے جاسکتے ہیں مثلاً سٹینڈرڈ لیجر۔



شکل نمبر 1.2 کورل ڈرا کا ویکم وڈو

نیل نمبر 1.1 آغاز کرنے کے آپشنز

| آئیکان | نام | اس کا کام |
|--------|-------------------|--|
| | New | اس سے ایک نئی وڈو کھل کر سامنے آ جاتی ہے جس میں آپ اپنی مرضی سے ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔ |
| | Recently Used | یہاں پر ان فائلوں کی ایک لسٹ ہوتی ہے جن پر آپ نے کچھ عرصہ پہلے کام کیا ہوتا ہے۔ اس لسٹ میں آپ جس فائل کے نام پر کلک کریں گے وہ فائل کھل جائے گی۔ |
| | Open | اس سے Open لائیوگ باکس کھل جائے گا جہاں سے آپ کسی مطلوبہ شدہ ڈرائنگ کو کھول سکتے ہیں۔ |
| | New from Template | اس کے ذریعے آپ پٹرن سے بنے نمونے کے ذریعہ نئی کرا ان میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔ |
| | CorelTUTOR | اس کے ذریعے آپ آن لائن ہیپ سے مختلف قسم کے موضوعات چن سکتے ہیں۔ |
| | What's New | کورل ڈرا کے نئے وڈو میں ہونے والی تبدیلیوں اور اضافوں کی فہرست اور ان کی وضاحت۔ |

نئی ڈرائنگ شروع کرنے کیلئے آپ ویکم وڈو میں موجود New Graphic کے آئیکان پر کلک کریں۔ ایسا کرنے کے بعد آپ کو سکرین پر کورل ڈرا کی خالی وڈو نظر آئے گی جیسا کہ شکل نمبر

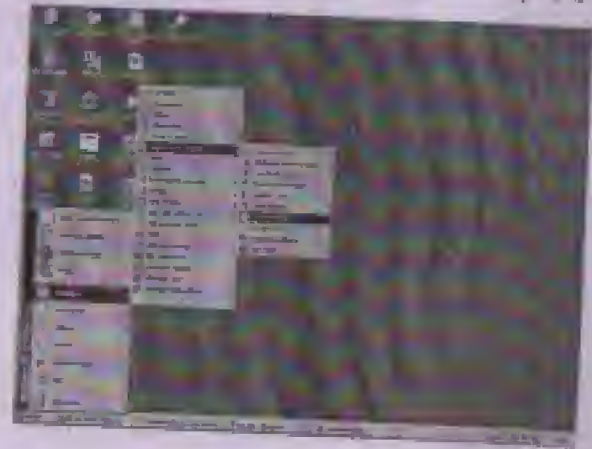
پیراگراف ٹیکسٹ (Paragraph Text)

ٹیکسٹ کی ایک اور قسم جس میں آپ ٹیکسٹ کو باکس کی صورت میں لکھ سکتے ہیں۔ یہ قسم خصوصاً پروشرز و میمر کی ڈیزائننگ میں بہت کارآمد رہتی ہے۔

کورل ڈرا کا آغاز کرنا

کورل ڈرا کو شروع کرنے کیلئے آپ مندرجہ ذیل عمل دہرائیں۔

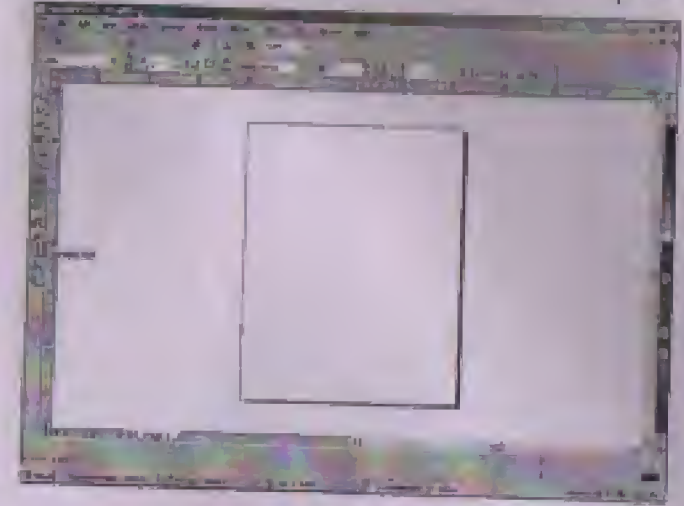
- 1- کمپیوٹر کی سکرین کے ایک کونے میں نظر آنے والے Start چین کو دبائیں پھر باؤس کے کمرہ کو Programs پر لائیں پھر کمرہ کو CorelDRAW Graphics Suite 12 پر لائیں اور آخر میں CorelDRAW 12 پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 1.1 میں دکھایا گیا ہے۔
- 2- کورل ڈرا کی ویکم وڈو کمپیوٹر کی سکرین پر آپ کے سامنے آ جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 1.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.1 کورل ڈرا چلانا

کورل ڈرا کا انٹرفیس (Interface)

کورل ڈرا کی ویکم وڈو آپ کے سامنے کورل ڈرا کا آغاز کرنے کیلئے چھ آپشنز (Options) دکھاتی ہے جنہیں نیل نمبر 1.1 میں تفصیل کے ساتھ دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.3 کورل ڈرا کی خالی ونڈو

ٹائٹل بار (Title Bar)

ٹائٹل بار کورل ڈرا کی ونڈو کے سب سے اوپر والے حصے میں ہوتی ہے۔ اس بار پر اس فائل کا نام ہوتا ہے جس میں آپ کام کر رہے ہوتے ہیں۔ جب اس ونڈو کا سائز چھوٹا ہوتا ہے تو آپ فائل بار پر کلک کر کے ڈریج کرتے ہوئے ونڈو کو سکرین کے ایک حصے سے دوسرے حصے میں لے جاسکتے ہیں۔

مینو بار (Menu Bar)

مینو بار ٹائٹل بار کے بائیں نیچے ہوتی ہے اور اس پر تمام مینوز کی فہرست ہوتی ہے جن میں کورل ڈرا کی کمانڈز موجود ہوتی ہیں۔ جب کسی مینو پر کلک کیا جاتا ہے تو وہ مینو کھل جاتا ہے۔

ٹول باکس (Tool Box)

ٹول باکس ڈرائنگ ونڈو کے بائیں طرف ہوتا ہے جو کہ ان تمام ٹولز پر مشتمل ہوتا ہے جن کے ذریعے آپ نئی ڈرائنگ تخلیق کرتے ہیں یا پھر پہلے سے موجود کسی ڈرائنگ میں کوئی تبدیلی لاتے ہیں۔ جب آپ ماؤس کے کرسمز کو ٹول باکس میں کسی بھی ٹول پر لاتے ہیں تو ایک ٹول ٹپ (Tool Tip) ظاہر ہوتی ہے جس میں اس ٹول کی وضاحت ہوتی ہے۔ (دیکھیے شکل نمبر 1.3)

اب ہم آپ کو ٹول باکس میں موجود تمام ٹولز کی تفصیلات بتاتے ہیں۔

| ٹول | نام | اس کا کام |
|-----|----------------------------|---|
| | Pick ٹول | ڈرائنگ کے مختلف حصوں کو منتخب کرنے اور انہیں دوسرے دوسرے جگہ پر کیلئے۔ |
| | Shape ٹول | ڈرائنگ کے مختلف حصوں کی اشکال میں تبدیلی کرنے کیلئے۔ |
| | Zoom ٹول | اس کے ذریعے آپ ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا یا بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں۔ |
| | Freehand ٹول | اس سے آپ لائیں اور کرڈر بنا سکتے ہیں۔ |
| | Smart Drawing ٹول | اس سے آپ جو اشکال بناتے ہیں انہیں کورل ڈرا کے چھٹی فہم انٹیکٹس میں تبدیل کر دیا جاتا ہے۔ |
| | Rectangle ٹول | اس ٹول کے ذریعے آپ مستطیل اور چوکور شکلیں بنا سکتے ہیں۔ |
| | Ellipse ٹول | یہ ٹول دائرے اور بیضی شکلیں بنانے میں آپ کی مدد کرتا ہے۔ |
| | Basic Shapes ٹول | اس کے ذریعے آپ اشکال کا ایک مکمل سیٹ جن سے جن میں شش پہلو اور سہ پہلو شکلیں بھی آپ تخلیق کر سکتے ہیں۔ |
| | Text ٹول | اس ٹول کے ذریعے آپ سکرین پر انٹیکس کے الفاظ تحریر کر سکتے ہیں۔ |
| | Interactive Distortion ٹول | اس کے ذریعے آپ کسی بھی شکل کو دبا کر یا اسے کھینچ کر اس کی شکل بگاڑ سکتے ہیں۔ حتیٰ کہ آپ اسے اسے مروڑ بھی سکتے ہیں۔ |
| | Eyedropper ٹول | اس ٹول کی مدد سے آپ ڈرائنگ ونڈو میں پہلے سے موجود کسی بھی اوہجیکٹ کا رنگ منتخب کر سکتے ہیں۔ |
| | Outline ٹول | اس سے ایک خلائی آؤٹ لائن بنتا ہے جس کی مدد سے آؤٹ لائن کی خصوصیات سیٹ کی جاسکتی ہیں۔ |

| | |
|----------------------|--|
| Full ٹول | اس سے بھی ایک خلائی آؤٹ کھتا ہے جس کی مدد سے آپ اوٹیکس میں مختلف رنگ بھر سکتے ہیں۔ |
| Interactive Full ٹول | اس کے ذریعے آپ مختلف اقسام کے رنگ بھر سکتے ہیں۔ |

ڈرائنگ ونڈو

کورل ڈرائنگ ونڈو کا درمیان والا تمام حصہ ڈرائنگ ونڈو کہلاتا ہے۔ ٹول بار، ڈرائنگ ٹول ہاکنس اور سٹیٹس بار (Status Bar) ڈرائنگ ونڈو کا حصہ نہیں ہوتے۔

نوٹ: ڈرائنگ ونڈو دو حصہ ہوتا ہے جہاں آپ کوئی بھی ڈرائنگ تخلیق کرتے ہیں۔

ڈرائنگ بیج

ڈرائنگ ونڈو کے درمیان میں آپ کو صفحہ کی شکل کا ایک سایہ دار خالی باکس نظر آ رہا ہوگا۔ اس کو ڈرائنگ بیج کہتے ہیں۔ یہ وہ حصہ ہوتا ہے جس میں موجود اشیاء کو پرنٹ کیا جاسکتا ہے۔ جن چیزوں کو آپ پرنٹ نہیں کرنا چاہتے لیکن انہیں محفوظ رکھنا چاہتے ہیں انہیں ڈرائنگ ونڈو کے خالی حصے میں رکھ سکتے ہیں جو کہ ڈرائنگ بیج سے باہر ہوتا ہے۔ مثال کے طور پر اس کا فائدہ یہ ہوتا ہے کہ آپ نے ایک سکول کا اشتہار تیار کیا جس میں آپ نے اس سکول کے لوگوں (Logos) بھی تیار کئے۔ اب آپ ان لوگوں کو ڈرائنگ ونڈو میں محفوظ کر کے انہیں کسی اور اشتہار میں بھی استعمال کر سکتے ہیں۔ یاد رہے کہ پرنٹ صرف وہی چیز ہوگی جو ڈرائنگ بیج میں ہوگی۔

پراپرٹی بار (Property Bar)

جب آپ ڈرائنگ ونڈو میں کسی بھی چیز کو منتخب کرتے ہیں تو پراپرٹی بار آپ کو اس چیز کے متعلق معلومات فراہم کرتی ہے۔ یہ بار منتخب کردہ چیزوں کے حوالہ سے مختلف ہوتی ہے۔ جب آپ نے کسی چیز کو منتخب نہ کیا ہو یا پھر ڈرائنگ ونڈو میں کوئی چیز موجود نہ ہو تو اس وقت ایک خاص پراپرٹی بار ظاہر ہوتی ہے جس میں ڈرائنگ بیج کے متعلق معلومات درج ہوتی ہیں مثلاً صفحے کا سائز وغیرہ جیسا کہ شکل نمبر 1.4 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 1.4 پراپرٹی بار

نوٹ: پراپرٹی بار ڈرائنگ ونڈو کے درمیان میں بھی آ سکتی ہے اور اسے مینیڈر ٹول بار کے بائیں حصے میں بھی رکھا جاسکتا ہے اور ڈرائنگ ونڈو کے نیچے والے حصے میں بھی۔

پراپرٹی بار کو کورل ڈرائنگ ونڈو مینیڈر ٹول بار کے نیچے رکھتا ہے لیکن آپ اسے ایک جگہ سے دوسری جگہ لے جاسکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے اسے ٹولز کے درمیان کسی بھی جگہ سے ڈریگ کرتے ہوئے ڈرائنگ ونڈو میں کہیں بھی لے جائیں اور اگر وہ ڈرائنگ ونڈو کے درمیان میں موجود ہو تو اس کی مکمل بار پر کلک کر کے اسے ڈریگ کرتے ہوئے اپنی پسند کی جگہ پر لے جاسکتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 1.4 میں دکھایا گیا ہے۔

خلائی آؤٹس (Flyouts)

ٹول ہاکنس کے اندر کچھ ٹولز کے بائیں کنارے پر آپ کو تھیر کے نشان نظر آ رہے ہوتے ہیں۔ اگر آپ اپنے کورس کو ان ٹولز پر دبائے رکھیں گے تو آپ کے سامنے خلائی آؤٹس ظاہر ہو جائیں گے جن کے اندر اس ٹول سے متعلق مزید ٹولز موجود ہوتے ہیں۔ مثیل نمبر 1.3 کے ذریعے ان خلائی آؤٹس کی تفصیل بتائی جا رہی ہے۔

مثیل نمبر 1.3 خلائی آؤٹس اور ان کی وضاحت

| خلائی آؤٹس | وضاحت |
|------------|--|
| Shape edit | اس کے ذریعے آپ کے سامنے 'Eraser', 'Knife', 'Shape' اور 'Free Transform' کے ٹولز ظاہر ہوتے ہیں۔ |

| | |
|-------------------|---|
| Zoom ٹول | Zoom ٹول کے ذریعے آپ ڈرائنگ ونڈو میں زوم لیول تبدیل کر سکتے ہیں۔ |
| Zoom | اس فائل آؤٹس سے Zoom اور Pan ٹولز ظاہر ہو گئے۔ |
| Curve | اس کے ذریعے 'Artistic media' 'Bezier' 'Freehand' 'Interactive connector' اور 'Dimension' ٹولز ظاہر ہوتے ہیں۔ |
| Object | اس سے آپ 'Spiral' 'Polygon' اور 'Graph' ٹولز حاصل کریں گے۔ |
| Perfect Shapes | پرفیکٹ آؤٹ 'Flowchart' 'Arrow shapes' 'Basic shapes' اور 'Star shapes' 'Callout shapes' ٹولز ظاہر کرتا ہے۔ |
| Interactive tools | اس سے آپ کے سامنے 'Interactive blend' 'Interactive envelope' 'Interactive distortion' 'contour' 'Interactive drop shadow' 'Interactive extrude' اور 'Interactive transparency' ٹولز نکلیں گے۔ |
| Eyedropper ٹول | اس سے 'Eyedropper' اور 'Paintbucket' کے ٹولز ظاہر ہوتے ہیں۔ |
| Outline ٹول | اس کے ذریعے آپ کی رسائی 'Outline Pen' ڈرائنگ باکس 'Outline' 'Color' ڈرائنگ باکس 'Color Docker' ونڈو اور مختلف چوڑائیوں والی آؤٹ لائنز تک ہوگی۔ |
| Fill | اس سے آپ 'Pattern Fill' 'Fountain Fill' 'Fill Color' 'Posteript Fill' 'Texture Fill' اور 'Color Docker' ونڈو تک رسائی حاصل کریں گے۔ |
| Interactive ٹول | اس کے ذریعے آپ 'Interactive fill' اور 'Interactive mesh' کے ٹولز دیکھیں گے۔ |

سٹینڈرڈ ٹول بار (Standard Toolbar)

مینو بار کے نیچے سٹینڈرڈ ٹول بار ہوتی ہے جس پر مختلف کمانڈز کے آئیکان ہوتے ہیں مثال کے طور پر 'New' 'Open' 'Save' 'Print' 'Copy' اور 'Paste' وغیرہ کے آئیکان۔

سٹینڈرڈ ٹولز ہمیشہ ٹول بار پر نظر آتے رہتے ہیں لیکن آپ ان ٹولز کے علاوہ بھی کچھ اضافی ٹولز ظاہر کر سکتے ہیں۔

اس ٹول بار کے ساتھ ساتھ کورل ڈرائنگ اپنی بار بھی ظاہر کرتا ہے جس پر منتخب شدہ مختلف چیزوں کے لحاظ سے مختلف آپشنز ظاہر ہوتے ہیں۔ مثال کے طور پر اگر آپ نے کسی خاص شکل کو منتخب کیا ہوا ہے تو Shape Property Bar ظاہر ہوگی اور اگر آپ نے کسی ٹیکسٹ کو منتخب کیا ہوا ہے تو Text Property Bar ظاہر ہوگی۔ اب ہم پچھلے نمبر 1.4 میں سٹینڈرڈ ٹول بار کے مختلف اجزاء کو بیان کرتے ہیں۔

پچھلے نمبر 1.4 سٹینڈرڈ ٹول بار کے مختلف ٹولز اور ان کا کام

| ٹول | نام | اس کا کام |
|-----|-------|--|
| | New | ایک نئی فائل کھولنے کیلئے۔ |
| | Open | اس کے ذریعے Open Drawing ڈائلاگ باکس کھل جاتا ہے جس کے ذریعے آپ کے کمپیوٹر میں پہلے سے محفوظ فائل کھولی جاسکتی ہے۔ |
| | Save | اس کے ذریعے یا تو Save Drawing ڈائلاگ باکس کھلتا ہے جس میں آپ اپنی ڈرائنگ محفوظ کر سکتے ہیں یا پھر محفوظ ہوئی فائل میں نئے کام کو محفوظ کیا جاتا ہے۔ |
| | Print | اس سے Print ڈائلاگ باکس کھلتا ہے۔ |
| | Cut | کسی منتخب کی ہوئی چیز کو وہاں سے کاٹنے کیلئے۔ |
| | Copy | کسی منتخب کی ہوئی چیز کو وہاں سے کاپی کرنے کیلئے۔ |
| | Paste | کسی کٹ یا کاپی کی ہوئی چیز کو ڈاکومنٹ میں پیسٹ کرنے کیلئے۔ |
| | Undo | یہ آئیکان آپ کے آخری عمل کو کینسل کر دیتا ہے۔ اس آئیکان کے ساتھ ایک ڈراپ ڈاؤن لسٹ بھی منسلک ہوتی ہے جو آپ کو ایکشنز کی پوری سیریز کو کینسل کرنے کی اجازت دیتی ہے۔ |
| | Redo | یہ آئیکان آپ کے ان ڈو (Undo) کئے گئے آخری عمل کو واپس لے آتا ہے۔ اس آئیکان کے ساتھ منسلک ڈراپ ڈاؤن لسٹ سے آپ ایک سے زیادہ ان ڈو کئے گئے کاموں کو واپس لے سکتے ہیں۔ |

| | |
|----------------------|---|
| Import | اس سے Import ڈائلاگ باکس کھلتا ہے جس کے ذریعے آپ کورل ڈرا کی ڈیٹا فارمیٹ کے علاوہ دوسری فارمیٹس والی فائلز کو بھی اپنی ڈرائنگ میں شامل کر سکتے ہیں۔ |
| Export | اس سے Export ڈائلاگ باکس کھل جاتا ہے جس کے ذریعے آپ کورل ڈرا کی فائل کو کسی دوسری فارمیٹ میں ایکسپورٹ کر سکتے ہیں۔ |
| Zoom levels | اس آئیکن میں نظر آنے والے تیر کے نشان پر کلک کرنے سے آنے والی فہرست سے آپ اپنی ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا یا بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں۔ |
| Application Launcher | اس کے ذریعے آپ کورل کمپنی کے دوسرے پروگرام چلا سکتے ہیں۔ |
| Corel Online | اس کے ذریعے آپ کورل کی ویب سائٹ پر پہنچ جاتے ہیں۔ |

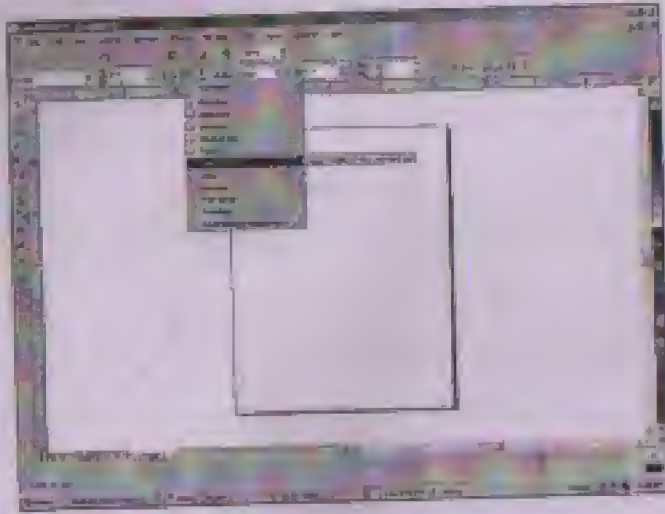
نوٹ: ٹول بارز اس وقت تک سکرین پر نظر آتی رہتی ہیں جب تک انہیں خود ختم نہ کیا جائے جبکہ پراپرٹی بار آپ کے منتخب کردہ اوبجیکٹ کے خواص سے بھی ظاہر ہوتی ہے اور کبھی ختم ہوتی ہے۔

ٹول بارز کی ظاہری حالت کو کنٹرول کرنا

آپ ٹول بارز کو ڈرائنگ پیج کے اوپر کہیں بھی رکھ سکتے ہیں یا پھر انہیں شیڈرڈ ٹول بار کے نیچے بھی جما سکتے ہیں۔ اگر آپ پراپرٹی بار کو ظاہر نہیں کرنا چاہتے تو اس پر رائٹ کلک کریں اور کھلنے والے مینو میں موجود Property Bar آپشن پر کلک کر دیں۔

ٹول بارز کی ظاہری حالت کو کنٹرول کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- شیڈرڈ ٹول بار یا پھر موجودہ پراپرٹی بار پر رائٹ کلک کریں۔ آپ کے سامنے ٹول بارز کی ایک فہرست نمودار ہوگی۔
- 2- اب اس ٹول بار کے نام پر کلک کریں جسے آپ سکرین پر ظاہر کرنا چاہتے ہیں۔ ٹول بار اس وقت سکرین پر نظر آتی ہے جب مینو میں اس ٹول بار کے نام کے ساتھ چیک مارک (Check mark) نظر آتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 1.5 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 1.5

نوٹ: جب آپ Text ٹول بار کو ظاہر کرنے کیلئے چیک (Check) کرتے ہیں تو یہ سکرین پر نظر آئے گی چاہے آپ نے ٹیکسٹ کو منتخب کیا ہو یا نہ۔ اگر آپ کسی ایسے کام میں مصروف ہیں جس میں ٹیکسٹ پر بے شمار کام کرنا ہو تو آپ کو چاہیے کہ Text ٹول بار (یا Property Bar) جو کہ بنیادی طور پر ایک ہی چیز ہے، کو سکرین پر ظاہر رکھیں۔

ٹول بار کو سکرین کے کسی کنارے پر جھانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹول بار کے بارڈر پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے ڈرائنگ ونڈو کے کنارے تک لے جائیں یہاں تک کہ اس کی شکل تبدیل ہو جائے۔
- 2- اب ماؤس کے بٹن کو چھوڑ دیں۔

ٹول بار کو ڈرائنگ ونڈو میں کسی بھی جگہ پر رکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹول بار پر ٹولز کے درمیان والی جگہ پر کلک کریں (ٹولز پر کلک نہ کریں)۔
- 2- ڈریگ کرتے ہوئے ڈرائنگ ونڈو پر کہیں بھی لے جائیں اور ماؤس کے بٹن کو چھوڑ دیں۔

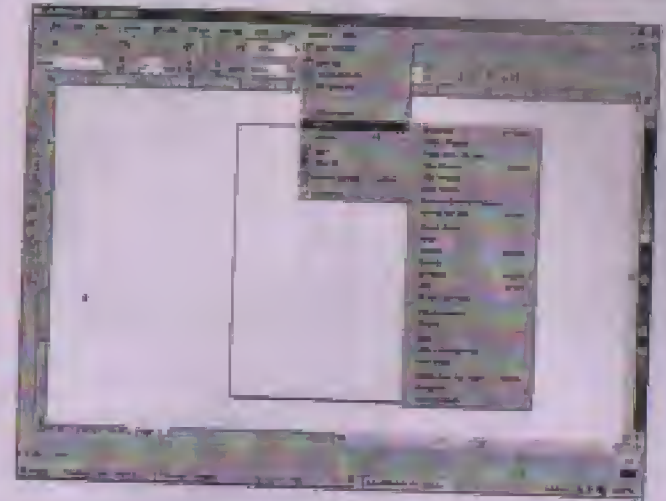
ڈاکر (Docker) ونڈوز کے ساتھ کام کرنا

ڈاکر ونڈوز عام ڈائلاگ باکسز کی طرح ہوتی ہیں لیکن زیادہ اہمیت کی حامل ہیں۔ یہ اس وقت تک سکرین پر رہتی ہیں جب تک انہیں بند نہ کر دیا جائے۔ اس کے ذریعے آپ کی مطلوبہ کمانڈز تک رسائی آسان اور تیز ہو جاتی ہے۔

Dockers سب مینو میں موجود ڈاکرز کی لسٹ دیکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

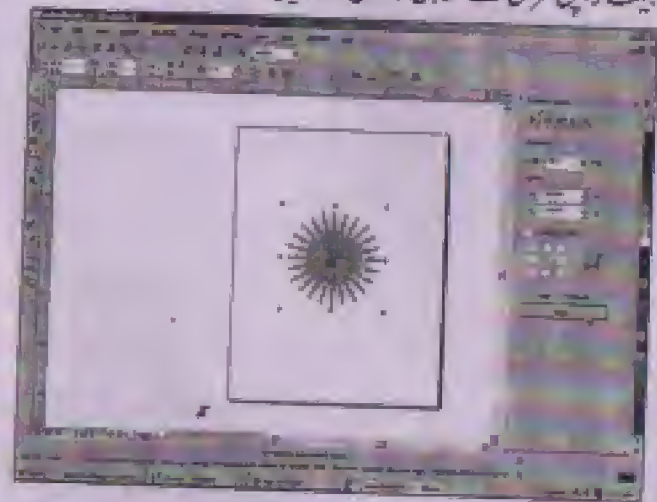
- 1- مینو بار میں Windows کے مینو پر کلک کریں اور ظاہر ہونے والی فہرست میں سے

Dockers پر اپنے کرسر کو لے کر آئیں تو ڈاکر کی ایک فہرست نمودار ہوگی جیسا کہ شکل نمبر 1.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.6

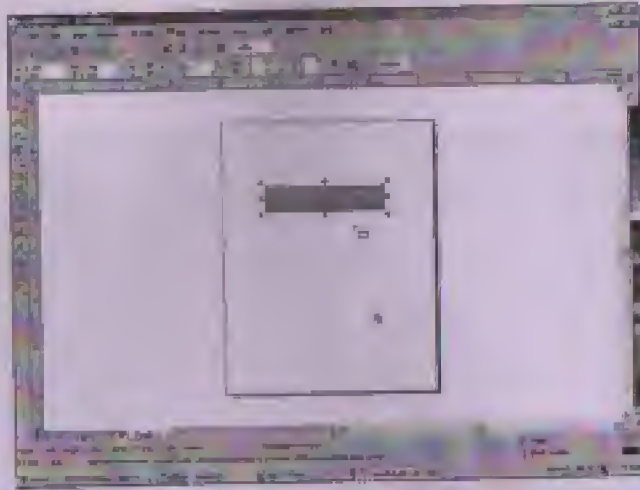
مثال کے طور پر شکل نمبر 1.7 میں آپ Transformation ڈاکر ونڈو کو کورل ڈراما میں دیکھ رہے ہیں۔ اس ڈاکر کے ذریعے کسی اوہجیکٹ کو اپنی مرضی سے گھمایا جاسکتا ہے۔ مطلوب ڈگری درج کرنے کے بعد جب Apply بٹن پر کلک کرتے ہیں تو اوہجیکٹ اس کے مطابق گھوم جاتا ہے لیکن اس کے بعد ونڈو وہاں سے غائب نہیں ہو جاتی بلکہ وہاں موجود رہتی ہے اور اس کے ذریعے مختلف ڈگریز لگا کر اوہجیکٹ کو اپنی مرضی کے مطابق ڈھال سکتے ہیں۔



شکل نمبر 1.7

سٹیٹس بار (Status Bar)

سٹیٹس بار ڈرائنگ ونڈو کے نیچے واقع ہوتی ہے۔ یہ بار منتخب شدہ چیز کے متعلق اہم معلومات مہیا کرتی ہے۔ سٹیٹس بار آجکے یہ بتاتی ہے کہ منتخب شدہ چیز کس قسم کی ہے اور کون سا رنگ اس میں بھرا ہوا ہے۔ مثال کے طور پر شکل نمبر 1.8 میں سٹیٹس بار آپ کو بتا رہی ہے کہ منتخب شدہ چیز مستطیل (Rectangle) ہے اور اس میں چٹا (Yellow) رنگ بھرا ہوا ہے۔ یہ بار اس وقت بہت زیادہ فائدہ مند ہوتی ہے جب آپ ایک ایسی ڈرائنگ بنا رہے ہوتے ہیں جس میں سینکڑوں اجزاء ہوتے ہیں۔ سٹیٹس بار آپ کو بالکل درست بتاتی ہے کہ کون سا چیز منتخب کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.8

سٹیٹس بار آپ کو کرسر کے مقام کے بارے میں x اور y کے اشتراک سے بتاتی ہے جو کہ سکرین کے انتخابی بائیں جانب نظر آ رہا ہوتا ہے۔

x کی مقدار (پچھلی والی) کرسر کے ڈرائنگ پیچ کے بائیں کنارے سے فاصلے کو ظاہر کرتی ہے۔
y کی مقدار (دوسرے والی) کرسر کی ڈرائنگ پیچ کے نیچے والے کنارے سے فاصلے کو ظاہر کرتی ہے۔

سٹیٹس بار آپ کو یہ بھی بتاتی ہے کہ آپ کون سی لیئر (Layer) پر کام کر رہے ہیں۔ (کورل ڈراما کی پیچیدہ فائلیں ایک سے زیادہ لیئرز پر مشتمل ہو سکتی ہیں۔) (دیکھئے شکل نمبر 1.8)

کورل ڈراما ویو (View)

کورل ڈراما میں کام کرتے ہوئے آپ ڈرائنگ پیچ کو دیے گئے پانچ طرح کے ویو (Views) میں سے کسی ایک میں دیکھ سکتے ہیں۔ کورل ڈراما میں استعمال ہونے والے مختلف

اؤٹ لائننگ کمپیوٹر کے بہت زیادہ ریسورسز استعمال کرتے ہیں اور جب سکرین اس طرح کے بہت سارے اؤٹ لائننگ سے بھر جاتی ہے تو ان میں تبدیلی کرنے کا عمل سست بھی ہو سکتا ہے۔ کم کوالٹی کے دیو سے سپیڈ بڑھ سکتی ہے اور زیادہ کوالٹی کے دیو سے سپیڈ کم ہو سکتی ہے۔ یہاں پر ہم کم کوالٹی سے شروع کر کے تمام دیوار کے بارے میں بیان کرتے ہیں۔

☆ Simple Wireframe: یہ صرف اؤٹ لائننگ کی آؤٹ لائن دکھاتا ہے۔

☆ Wireframe: یہ آؤٹ لائننگ کے ساتھ ساتھ شیڈز اور ایسی بٹ میپ تصاویر دکھاتا ہے جو ایک ہی رنگ کی ہوں۔

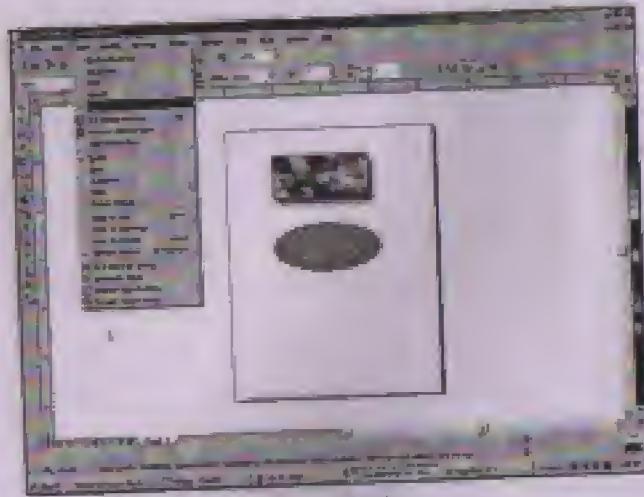
☆ Draft: یہ اؤٹ لائننگ میں بھرے ہوئے رنگوں اور بٹ میپ تصاویر کو کم ریزولوشن میں دکھاتا ہے۔

☆ Normal: یہ دیو تمام رنگ اور بٹ میپ تصاویر کو پوری کوالٹی میں ظاہر کرتا ہے۔

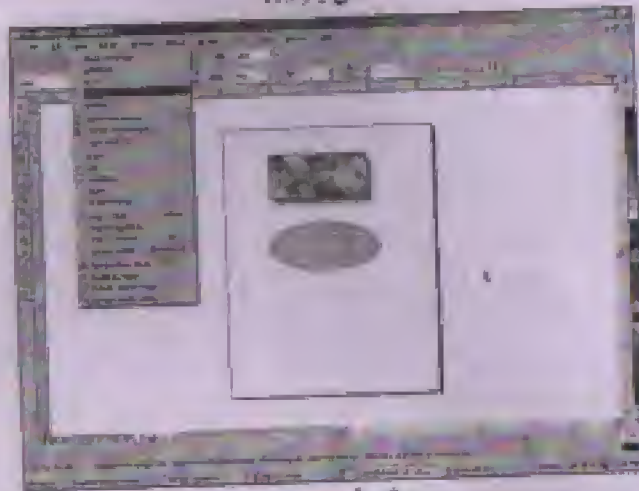
☆ Enhanced: یہ دیو بھی تمام چیزوں کو پوری ریزولوشن کی شکل میں دکھاتا ہے۔

شکل نمبر 1.9 سے لیکر شکل نمبر 1.12 تک میں موجود ڈرائنگ ایک ہی طرح کی ہیں لیکن دیوار کو بدل بدل کر دکھایا گیا ہے۔ جب آپ Normal دیو میں دکھائی فائل کو ریفریش کریں گے تو وہ Simple Wireframe میں دکھائی فائل سے زیادہ وقت لے گی۔

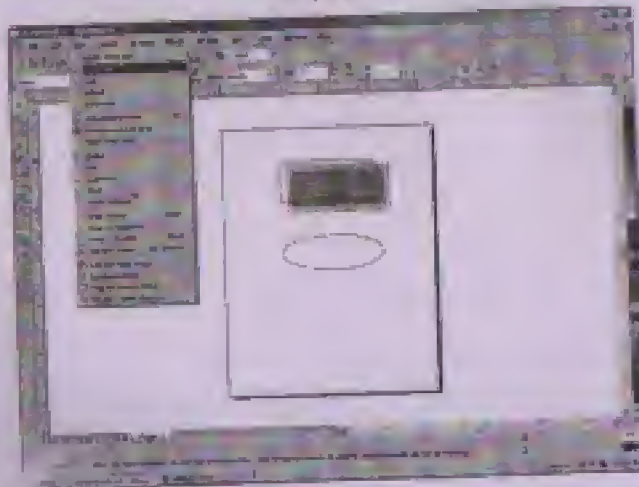
گورل ڈراما میں ڈیٹا کے طور پر Enhanced دیو منتخب کیا گیا ہوتا ہے۔ Enhanced دیو آپ کی ڈرائنگ کا ساف اور کم دائروں والا دیو پیش کرتا ہے لیکن یہ Normal دیو کی نسبت ڈرائنگ میں ہونے والی تبدیلیوں کا رد عمل دینے میں سست ہے۔ اپنے کمپیوٹر کی رفتار اور اس میں موجود میموری کی مقدار کے مطابق آپ Normal دیو کو استعمال کرتے ہوئے دیو کے تجربات کر سکتے ہیں۔ بسبب آپ ایسی ڈرائنگ کے ساتھ کام کر رہے ہوں جو آپ کی سکرین کی ریزولوشن کو سست کر دیں تو Draft دیو میں کام کریں اور اگر یہ بھی ممکن نہ ہو تو Wireframe میں کام کریں۔



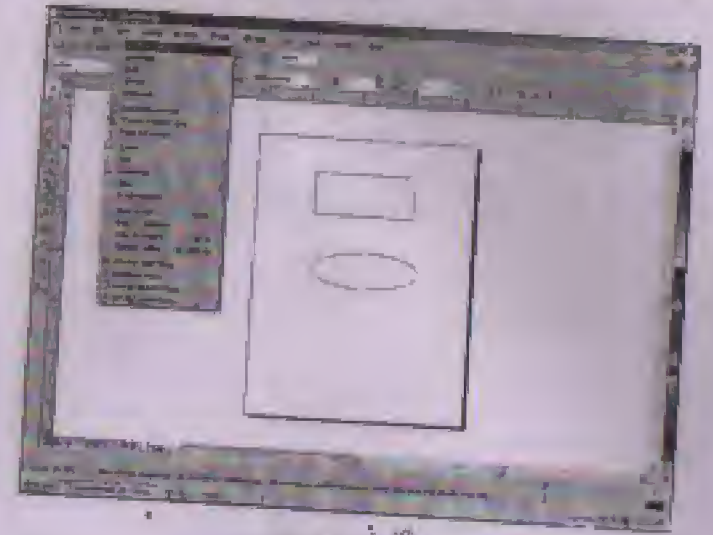
شکل نمبر 1.9



شکل نمبر 1.10

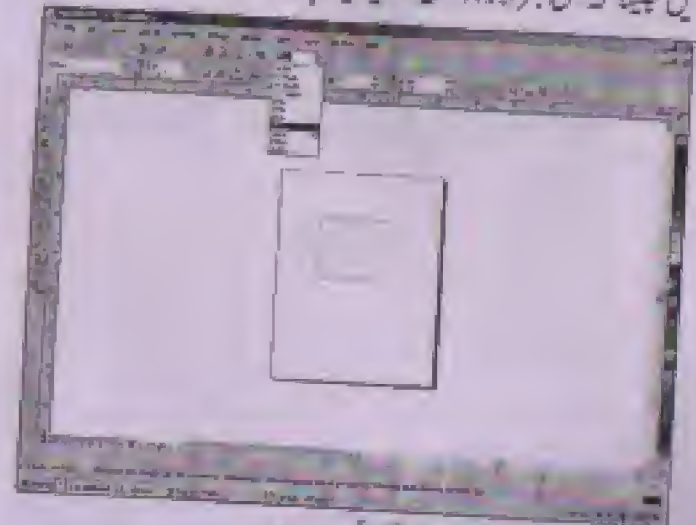


شکل نمبر 1.11



شکل نمبر 1.12

ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا بڑا اور ادھر سے ادھر کرنا
کول ڈرا کے اندر یہ سہولت موجود ہے کہ آپ ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا یا بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں
اور اس کو Pan ٹول کے ذریعے ادھر سے ادھر کر سکتے ہیں۔ Zoom ٹول ایک حد سے کی مانند کام
کرتا ہے جس کے ذریعے آپ پھوٹی سی پھوٹی چیز کو بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں اور ونڈو کو چھوٹا کر کے
تمام ڈرائنگ ایریا بھی دیکھا جاسکتا ہے۔ آپ زوم کے مختلف لیول جن سکتے ہیں۔
زوم کی مختلف مقداریں سیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
1۔ شیفرڈ ٹول بار پر موجود Zoom Levels ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے مطلوبہ زوم لیول پر
کلیک کریں جیسا کہ شکل نمبر 1.13 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.13

- 2۔ متبادل کے طور پر آپ ٹول باکس میں سے Zoom کے ٹول پر کلیک کریں اور ڈرائنگ ونڈو
کے جس حصے کو بڑا کر کے دیکھنا چاہتے ہیں وہاں پر کلیک کریں۔
- 3۔ آپ کی بورڈ پر F3 کے بٹن کو دبا کر بڑے ویو کو چھوڑ کر سکتے ہیں۔
- 4۔ ٹول باکس میں موجود Zoom ٹول کا ایک غلطی آؤٹ بھی ہے اور جب آپ اس آئیکن پر
ماؤس کے بٹن کو دبائے رکھتے ہیں تو غلطی آؤٹ کھلتا ہے جس میں سے Zoom ٹول یا پھر
Pan ٹول چن سکتے ہیں۔
- Pan ٹول کے ذریعے آپ ڈرائنگ ونڈو کو ادھر سے ادھر کر سکتے ہیں۔ Pan ٹول کا کرسر ایک
ہاتھ کی مانند ہوتا ہے اور Zoom ٹول کا کرسر ایک حد سے کی مانند ہوتا ہے۔
Pan ٹول کو استعمال کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1۔ Zoom غلطی آؤٹ کو کھولنے اور Pan ٹول پر کلیک کریں جیسا کہ شکل نمبر 1.14 میں دکھایا
گیا ہے۔



شکل نمبر 1.14

- 2۔ ڈرائنگ ونڈو میں اس وقت تک ڈرائنگ کرتے رہیں جب تک آپ کا مطلوبہ ایریا سامنے نہیں
آ جاتا۔

نوٹ: Pan اور Zoom ٹولز سے آپ کی ڈرائنگ پر کوئی اثر نہیں پڑتا بلکہ یہ آپ کی
ڈرائنگ کے مختلف حصوں کو مختلف زاویوں سے دکھاتے ہیں۔

باب نمبر 2

بنیادی ڈرائنگ

تعارف

ایک سادہ لائن بنانا کسی بھی ڈیزائنر کے سیکھنے کا نقطہ آغاز ہوتا ہے۔ ایک عام ساراڑہ چھوٹی سی مستطیلی شکل یا پھر ایک ستارے کو تخلیق کرنا ہی ابتدائی ڈرائنگ کا حصہ ہے۔ ہم اپنی ڈرائنگ کا آغاز اسی سے ہی کریں گے۔

کورل ڈراما میں ایسے نوٹز موجود ہیں جو لائنیں 'وائر' سے مستطیل، چوکور، ستارے اور مختلف شکلیں بنانے میں آپ کی مدد کرتے ہیں۔ ان نوٹز کے کورل ڈراما میں اپنے قوانین ہیں۔ اس باب میں آپ ان قوانین کو استعمال کرتے ہوئے لائنیں اور دوسری آؤٹ لائنیں تخلیق کریں گے۔ ان کے علاوہ کورل ڈراما 12 آپ کو مختلف قسموں کے خصوصی انٹیلیکٹس بھی مہیا کرتا ہے جن کو استعمال کر کے آپ اپنی بنائی ہوئی ڈرائنگ کو مزید خوبصورت اور دیدہ زیب بنا سکتے ہیں۔

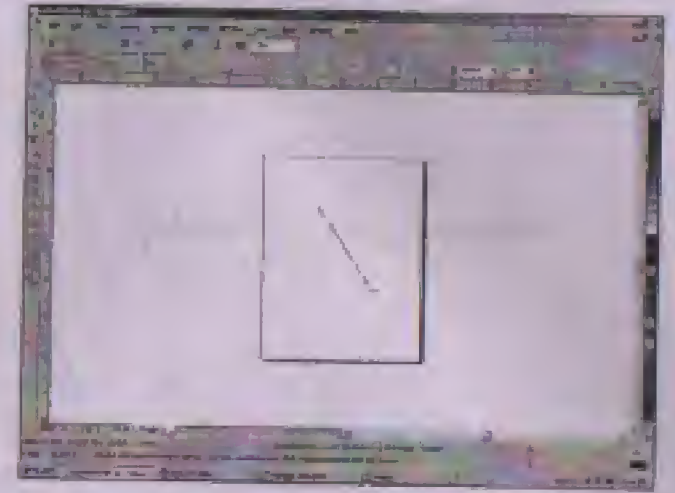
لائنوں کے ساتھ کام کرنا

تمام اقلام کی ڈرائنگ میں لائنوں کا کردار بنیادی حیثیت کا حامل ہوتا ہے۔ اسی لئے سب سے پہلے آپ کو لائنوں کو تخلیق کرنا سیکھنا ہو گا۔ پہلے اس کے آپ کو ایک وسیعہ ڈرائنگ سکھا دی جائے۔ کورل ڈراما 12 کئی طرح کی لائنیں بنانے میں آپ کی مدد کرتا ہے جن میں سیدھی لائنیں، فری ہینڈ (Freehand) لائنیں، خطاطی کی لائنیں اور Bezier لائنیں آپ بنا سکیں گے۔

سیدھی لائن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ٹول ہاکس میں موجود Curve ٹول کی آؤٹ کھول کر اس میں سے Freehand ٹول منتخب کریں۔

2- اب ڈرائنگ وینڈ پر جہاں سے آپ لائن کو شروع کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں۔ اس کے بعد جہاں پر آپ لائن کو ختم کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ ان دونوں پوائنٹس کے درمیان ایک سیدھی لائن نمودار ہوگی جسے جیسا کہ شکل نمبر 2.1 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.1

3- کی بورڈ پر موجود Ctrl مفتی کو دبا کر آپ 15 ڈگری زاویہ کے اضافے کے ساتھ لائنیں بنا سکتے ہیں۔ اس طرح سے آپ 0° 15' 30" 45' 60' 75' 90 ڈگری زاویہ پر سیدھی لائنیں بنا سکتے ہیں۔ یہ طریقہ آپ کیلئے سیدھی اور متوازی لائنیں بنانے میں انتہائی مددگار ہوگا۔ اس کیلئے آپ کو شروع کے مقام سے کلک کرنے کے بعد Ctrl مفتی دبائے رکھنا ہوگا۔ اس کے بعد آپ دیکھیں گے کہ لائن اوپر دی گئی ڈگریز کے مطابق بدل رہی ہے۔ Ctrl کا مفتی دبانے کے بعد آپ اپنی مرضی کے آخری مقام پر کلک نہیں کر سکتے ہیں۔

کرو (Curve) بنانا

کرو (Curve) بنانا 12 آپ کو آزادی تر بھی لائنیں (کروڈز) بنانے کے لیے مختلف آپشنز دیتا ہے جن میں فری ہینڈ (Freehand) کرو سب سے آسان اور سادہ ہے۔ اس لیے ہم سب سے پہلے یہی کرو بنانا سیکھیں گے۔

نوٹ: اسے فری ہینڈ کرو کا نام اس لیے دیا گیا ہے کہ یہ دیکھنے میں ہاتھ سے کی گئی ڈرائنگ سے حد درجہ مماثلت رکھتی ہے۔

فری ہینڈ کرو بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں۔ فری ہینڈ Freehand نول منتخب کریں۔ ڈرائنگ شیٹ پر کلک کرنے کے بعد اسے ڈریگ کرتے ہوئے اپنی مرضی کی آزادی ترجمانی لائن بنائیں جیسا کہ شکل نمبر 2.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.2

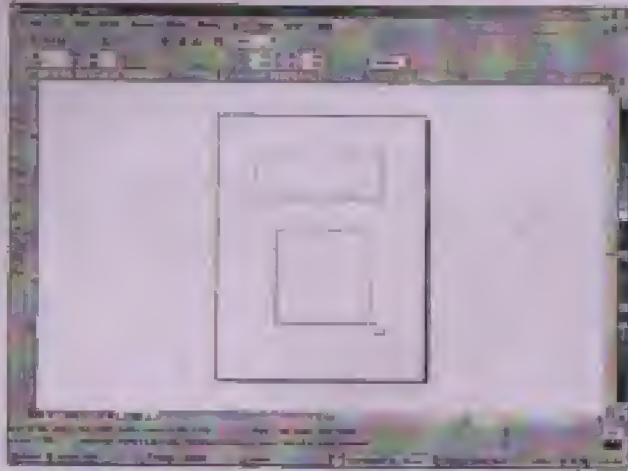
بیئریر (Bezier) لائنیں اور کروڈز

ایسی لائن جسے ایک ایک کر کے نوڈز (Nodes) کا اضافہ کرنے سے بنایا جاتا ہے بیئریر لائن کہلاتی ہے۔ ایسی لائنوں کو Bezier نول کے ذریعے تخلیق کیا جاتا ہے۔ یہ لائنیں کئی نوڈز یا پوائنٹس پر مشتمل ہوتی ہیں۔ ان پوائنٹس کی مدد سے آپ اپنی مرضی سے لائنوں کی شکل کو تبدیل کر سکتے ہیں۔ ان کا سب سے بڑا فائدہ یہ ہے کہ ڈرائنگ بنالینے کے بعد بھی آپ اس میں رد و بدل کر سکتے ہیں۔

نوٹ: بیئریر کروڈ کا نام فرانس کے ایک انجینئر کے نام پر ہے جس نے 1970 میں ان کی علم ریاضی کے رد سے تصویر کشی کی تھی۔

بیئریر لائن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- نول باکس میں سے Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Bezier نول منتخب کریں۔
 - 2- ڈرائنگ شیٹ پر جہاں آپ لائن شروع کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں اور پھر اپنی مرضی کی سمت میں کلک کرتے جائیں جیسا کہ شکل نمبر 2.3 میں دکھایا گیا ہے۔
- بیئریر کروڈ بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Bezier نول منتخب کریں۔
 - 2- ڈرائنگ شیٹ میں کسی جگہ پر کلک کریں۔
 - 3- پھر کروڈ کو شکل دینے کیلئے ڈریگ کریں۔ Bezier نول کو استعمال کرتے ہوئے شکل نمبر 2.4 میں دکھائی گئی ڈرائنگ جیسی ڈرائنگ بنائیں۔



شکل نمبر 2.5

2- ایک اور طریقے سے آپ مستطیل شکل بنا سکتے ہیں وہ اس طرح کہ اگر آپ Rectangle ٹول پر ڈبل کلک کریں گے تو درانگہ جج کے سائز کی مستطیل بن جائے گی۔

چوکور شکل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

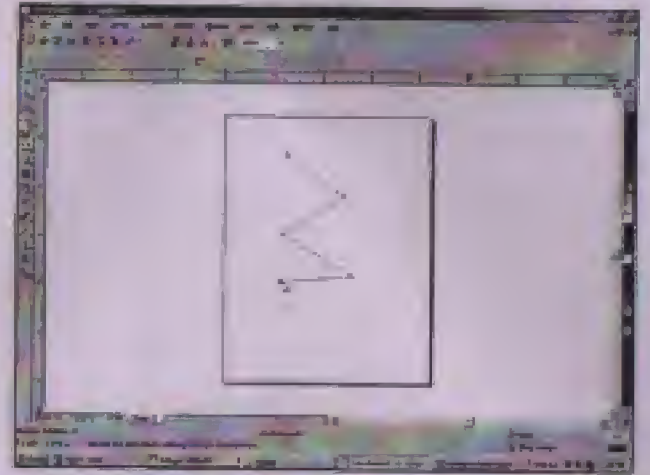
- 1- Rectangle ٹول پر کلک کریں۔
- 2- کی بورڈ پر Ctrl مین کو دبائے رکھیں اور درانگہ دھند پر کلک کر کے ماؤس کو ڈریگ کرتے ہوئے اپنی مرضی کے سائز کی چوکور شکل بنا کر ماؤس کا مین چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 2.5 میں دکھایا گیا ہے۔

دائرے اور بیضوی اشکال

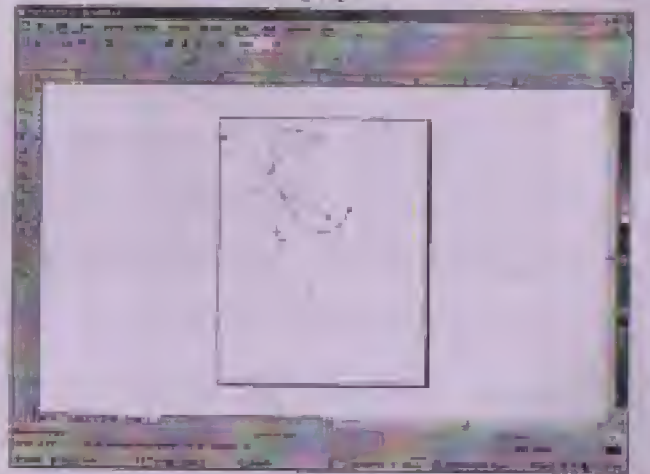
دائرے اور بیضوی اشکال کو بھی تخلیق کرنا کورل 12 نے انتہائی آسان بنا دیا ہے۔

بیضوی شکل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹول باکس میں سے Ellipse ٹول پر کلک کریں اور درانگہ دھند پر ڈریگ کرتے جائیں یہاں تک کہ آپ کی پسند کی بیضوی شکل بن جائے۔ (شکل نمبر 2.6 دیکھیں)۔ جب تک آپ ماؤس کا مین نہیں چھوڑیں گے بیضوی شکل اپنا سائز بڑھاتی جائے گی۔
 - 2- اگر آپ ڈریگ کرتے کے عمل کے دوران Shift مین کو دبائے رکھیں گے تو جس جگہ سے آپ نے بیضوی شکل بنانے شروع کی ہوگی وہ بیضوی شکل کا مرکز بن جائے گا۔
- دائرہ بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:



شکل نمبر 2.3



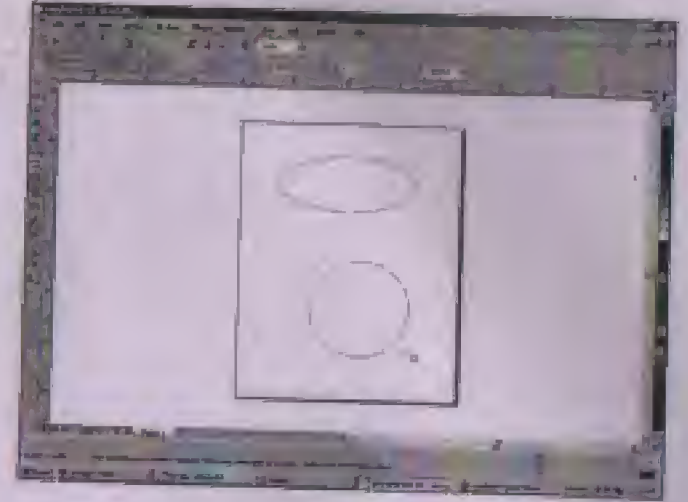
شکل نمبر 2.4

مستطیلی اور چوکور اشکال

مستطیلی اور چوکور اشکال بنانے کیلئے تقریباً ہر سافٹ ویئر میں سہولت موجود ہوتی ہے لیکن کورل 12 نے اس کو مزید آسان بنا دیا ہے۔

مستطیل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹول باکس میں Rectangle پر کلک کریں اور جہاں سے آپ مستطیل شروع کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے وہاں تک ماؤس کو لائیں جہاں آپ مستطیل ختم کرنا چاہتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 2.5 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.6

- 1- Ellipse ٹول کو منتخب کریں Ctrl دبا لیں اور ڈرائنگ وٹرو میں اس وقت تک ڈرائنگ کریں جب تک آپ کے مطلوبہ سائز میں دائرہ نہیں بن جاتا۔
- 2- اگر آپ کی بورڈ پر Ctrl کے ٹول Shift دبا لیں تو بھی ساتھ ہی دبا لیں گے تو دائرہ درمیان سے بننا شروع ہوگا۔

کثیر الزاویہ اشکال اور ستارے

کثیر الزاویہ (Polygon) شکل ہر وہ شکل ہوتی جو تین یا اس سے زیادہ سائیڈوں کی بند شکل ہو۔ کورل ڈرائنگ 12 Polygon ٹول کے ذریعے یہ سہولت مہیا کرتا ہے کہ آپ کثیر الزاویہ اشکال بنا سکیں۔ اس کے علاوہ اس ٹول کے ذریعے ستارے بھی بنائے جاسکتے ہیں۔

کثیر الزاویہ شکل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Object فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Polygon ٹول منتخب کریں۔ ڈرائنگ وٹرو میں کلک کر کے ڈرائنگ کرتے ہوئے اپنی مطلوبہ سائز کی شکل بنائیں اور اس کے بعد ماؤس کا بٹن چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 2.7 میں دکھایا گیا ہے۔ ڈیفالٹ کے طور پر Polygon ٹول پانچ سائیڈوں والی شکل بناتا ہے جسے پینٹاگون (Pentagon) کہا جاتا ہے۔
- 2- اگر آپ پینٹاگون سے بہت کر کوئی شکل بنانا چاہتے ہیں تو ڈرائنگ وٹرو کے اوپر والے حصے میں ظاہر ہونے والی پراپرٹی بار میں اتنی سائیڈوں کی تعداد لکھتے جتنی آپ چاہتے ہیں۔ اس کے بعد کی بورڈ پر Enter کا بٹن دبا دیں۔
- 3- اگر آپ ڈرائنگ کے عمل کے دوران Shift بٹن دبا لیں گے تو کثیر الزاویہ شکل درمیان

سے بننا شروع ہوگی۔

- 4- اگر آپ ڈرائنگ کے عمل کے دوران Ctrl بٹن دبا لیں گے تو کثیر الزاویہ شکل ایک ہی سائز میں چاروں طرف سے بڑی ہوتی چلی جائے گی۔



شکل نمبر 2.7

ستارہ بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Object فلائی آؤٹ پر کلک کر کے Polygon ٹول منتخب کریں۔ اس کے بعد پراپرٹی بار پر Star بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 2.7)۔ اب ڈرائنگ وٹرو میں کلک کر کے ڈرائنگ کرتے ہوئے اپنے مطلوبہ سائز کا ستارہ بنالیں۔
- 2- ڈرائنگ کے عمل کے دوران Shift بٹن دبانے سے ستارہ درمیان سے بنے گا۔
- 3- ڈرائنگ کے دوران Ctrl بٹن دبا لیں گے تو ستارہ ایک خاص سائز میں چاروں طرف سے بڑھے گا۔

اوبجیکٹس کو منتخب کرنے کے طریقے

کسی اوبجیکٹ میں تبدیلی کرنے کیلئے پہلے اس اوبجیکٹ کو منتخب کرنا پڑتا ہے۔ آپ کسی ظاہر مچے ہوئے یا پھر کسی گروپ میں صرف ایک اوبجیکٹ کو اکیلے بھی منتخب کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ ایک ہی وقت میں کئی اوبجیکٹس کو اکٹھے بھی منتخب کر سکتے ہیں۔

اوبجیکٹ کو منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹول ہاکس میں Pick پر کلک کریں اور پھر کسی اوبجیکٹ پر کلک کریں۔
- 2- ایک سے زیادہ اوبجیکٹس کو اکٹھا منتخب کرنے کیلئے Shift بٹن کو دبا لیں اور ایک ایک کر کے تمام اوبجیکٹس کو کلک کرتے جائیں۔ یا پھر

ڈرائنگ ونڈو میں موجود تمام اوبجیکٹس کو منتخب کرنے کے لیے مینو بار میں سے Edit کے مینو پر کلک کریں اور کھلنے والے مینو میں Select All پر باؤس کا کرسر لے کر جائیں۔ سائیڈ پر ایک مینو کھلے گا جس میں سے Objects کا انتخاب کریں۔ تمام اوبجیکٹس منتخب ہو جائیں گے۔

منتخب شدہ اوبجیکٹس کو غیر منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اگر آپ نے سب منتخب شدہ اوبجیکٹس کو غیر منتخب کرنا ہو Pick ٹول کو منتخب کر کے ڈرائنگ ونڈو کی خالی جگہ پر کلک کر دیں۔ منتخب شدہ تمام اوبجیکٹس غیر منتخب ہو جائیں گے۔
- 2- اور اگر آپ نے ایک سے زائد اوبجیکٹس کو منتخب کر رکھا ہے اور صرف ایک اوبجیکٹ کو غیر منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Shift مین کو دبائیں اور Pick ٹول کی مدد سے متعلقہ اوبجیکٹ کے اوپر کلک کر دیں۔

رولرز (Rulers) کا استعمال

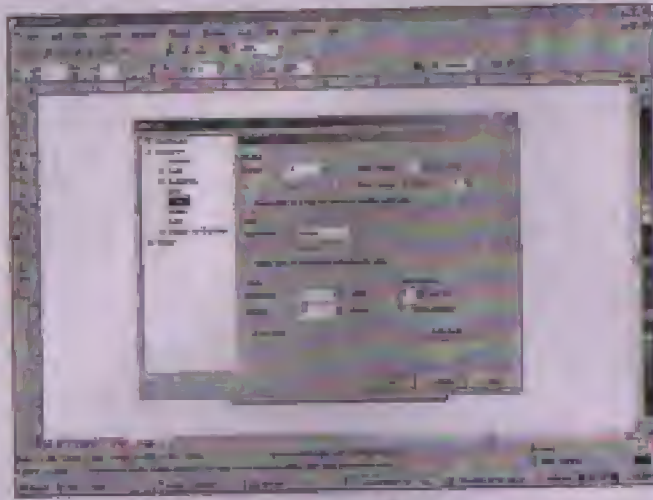
رولرز آپ کو ڈرائنگ ونڈو کے بائیں اور اوپر والے حصے میں نظر آئیں گے۔ ان رولرز کی مدد سے آپ اوبجیکٹ کے سائز اور اس کی پوزیشن کے بارے میں جانتے ہیں۔ انہما رولرز کی وجہ سے آپ اوبجیکٹس کا سائز درست رکھ سکتے ہیں اور انہیں صحیح زاویے پر بنا سکتے ہیں۔ آپ رولرز کو ڈرائنگ ونڈو سے قلم بھی کر سکتے ہیں اور ان کی جگہ بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ اپنی مرضی سے ان کی پیمائش بھی کر سکتے ہیں۔

رولرز کی سکرین پر ظاہری حالت کو کنٹرول کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- مینو بار میں View مینو پر کلک کریں اور Rulers کا انتخاب کریں۔ رولرز بھی ظاہر ہوں گے جب اس کمانڈ پر چیک مارک لگا ہوگا۔
- 2- رولرز کو سکرین سے قلم کرنے کیلئے اس کمانڈ پر گئے چیک مارک کو قلم کر دیں۔ جب آپ کسی ایک اوبجیکٹ کو ڈرائنگ ونڈو پر حرکت میں لاتے ہیں تو رولرز کے اوپر نقطہ دار لائنیں نظر آتی ہیں۔ یہ لائنیں آپ کے اوبجیکٹ کی صحیح پوزیشن کو ظاہر کرتی ہیں۔ رولرز کی سیٹنگز میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- View مینو پر کلک کریں اور Grid and Ruler Setup کمانڈ کا انتخاب کریں۔ آپ کے سامنے Options ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔
- 2- بائیں طرف فہرست میں Rulers پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 2.8 میں دکھایا گیا ہے۔ اس کے علاوہ رولرز کی کسی بھی جگہ پر ڈبل کلک کرنے سے بھی Options ڈائیلاگ باکس کھل

جاتا ہے۔



شکل نمبر 2.8

- 3- ڈائیلاگ باکس میں Rulers منتخب کرنے کے بعد سامنے مختلف آپشنز ظاہر ہوں گے جن میں سب سے اوپر Nudge آپشن ہوتا ہے۔ اس کی سیٹنگ سے منتخب شدہ اوبجیکٹ کی ہارڈ پر موجود Up 'Left' Right اور Down تیروں والے مین دبائے سے ایک خاص مقدار میں اوپر نیچے اور دائیں بائیں حرکت کرے گا۔ مثال کے طور پر اگر آپ Nudge کی مقدار 1 انچ مقرر کریں گے تو ایک بار مین دبائے سے اوبجیکٹ ایک انچ اوپر نیچے اور دائیں بائیں ہوگا۔
- 4- ڈپلیکیٹ (Duplicate) اوبجیکٹس کی جگہ اور Nudge کی مقداروں کیلئے پیمائش کی اکائیاں رولرز کی اکائیوں سے مختلف ہوتی ہیں اس لئے Same units for Duplicate distance, Nudge and Rulers آپشن کو غیر منتخب کر دیں۔

نوٹ: کسی اوبجیکٹ کا ڈپلیکیٹ بنانے کیلئے اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں اور Ctrl مین کو دبائے رکھ کر D مین دبائیں۔ یا پھر مینو بار میں Edit مینو پر کلک کریں اور Duplicate کمانڈ کا انتخاب کریں۔

- 5- Units کے امیر یا میں Horizontal لسٹ باکس نظر آ رہا ہوگا۔ اس میں سے کوئی سا بھی پیمانہ منتخب کریں۔
- 6- اگر آپ Horizontal اور Vertical کیلئے علیحدہ علیحدہ پیمانے مقرر کرنا چاہتے ہوں تو Same units for Horizontal and Vertical rulers چیک باکس کو غیر منتخب کر دیں۔ پھر دونوں کے سامنے مقداریں مقرر کریں۔

- 7- اب Origin کے ایریا میں Horizontal اور Vertical لسٹ پکسز کے سامنے ان کی مقداریں مقرر کریں۔
- 8- ڈیٹا لسٹ مقدار کی بجائے انکائی کو مزید سب ڈویژنز میں تقسیم کرنے کیلئے Tick divisions پکس میں مقدار ٹائپ کریں۔
- 9- رولرز کو سکریں پر دیکھنے یا نہ دیکھنے کیلئے Show Rulers چیک باکس کو منتخب یا غیر منتخب کریں۔
- رولرز کو ایک جگہ سے دوسری جگہ منتقل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- Shift کی دبائے رکھیں۔
 - 2- رولرز کو ڈرائیک کرتے ہوئے اپنی پسند کی جگہ پر لے جائیں۔

گرڈز (Grids) اور گائیڈ لائنز (Guidelines) کا استعمال

گرڈز اور گائیڈ لائنز دونوں ہیں جن کے ذریعے آپ کسی منتخب شدہ اوبجیکٹ کو عمودی یا افقی حالت یا پھر دونوں حالتوں میں صحیح طور پر پوزیشن دے سکتے ہیں۔

گرڈز پر کام کرنا بالکل ایسے ہی ہے جیسے کہ آپ ایک گراف پیپر پر کام کر رہے ہیں۔ آپ گرڈز کے ذریعے اپنے اوبجیکٹ کو ایک خط میں بالکل سیدھا رکھ سکتے ہیں۔ یاد رہے کہ گرڈز پرنٹ نہیں ہوتے۔ اسی طرح گائیڈ لائنز بھی پرنٹ نہیں ہوتیں بلکہ یہ صرف کمپیوٹر کی سکریں پر آپ کو اوبجیکٹ کو الائن کرنے اور درست جگہ پر رکھنے میں مدد کرتی ہیں۔ گائیڈ لائنز افقی اور عمودی ہوتی ہیں۔ شکل نمبر 2.9 میں دونوں افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کو دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.9

Snap to Grid ایک ایسا عمل ہے جو ایک مختلط کا کام کرتا ہے اور جب آپ اوبجیکٹس کو حرکت دیتے ہیں تو اوبجیکٹس گرڈ کے کوآرڈینیٹس (نقطہ) کی طرف کھینچے چلے جاتے ہیں۔ اگر یہ آپشن آن ہو اور آپ اوبجیکٹس کو گرڈ کے کوآرڈینیٹس کے علاوہ کسی جگہ پر رکھنا چاہیں تو آپ کو اس میں کافی دقت کا سامنا کرنا پڑ سکتا ہے۔

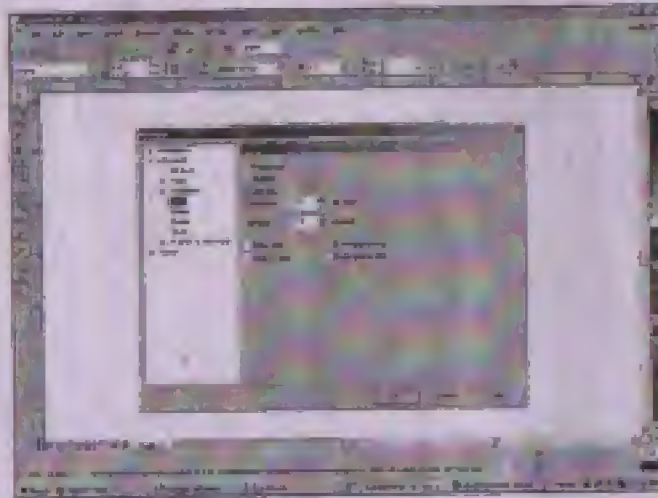
اس کے علاوہ آپ خود سے متعین کردہ گائیڈ لائنز کو اپنی مرضی سے افقی یا عمودی حالت میں ڈرائنگ پیپر پر مقرر کر سکتے ہیں اور اپنے اوبجیکٹس کو اپنی مرضی کی پوزیشن میں لاسکتے ہیں۔

نوٹ: Ctrl+Y کیز دبانے سے Snap to Grid کا عمل شروع ہو جاتا ہے اور ان کو دوبارہ دبانے سے ختم ہو جاتا ہے۔

گرڈز کا تعین کرنا

گرڈز کو ظاہر کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- View مینو کو کھولیں اور Grid کاٹک چلیں۔
 - 2- آپ گرڈز کے درمیانی فاصلے کو اپنی مرضی سے سیٹ بھی کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ افقی اور عمودی پیکس کے درمیان لائنوں کی مقدار اپنی ضرورت کے مطابق کر سکتے ہیں۔ ایک دوسرے کو قطع کرنے والی افقی اور عمودی لائنوں کو گرڈ لائنز کہا جاتا ہے۔
- گرڈز کو اپنی پسند کے مطابق بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- View کو کھولیں اور Grid and Ruler Setup کاٹک کا انتخاب کریں۔ Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 2.10 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 2.10

نوٹ: گروڈ کو سیٹ کرنے میں آپ کے پاس دو آپشنز ہیں۔ ایک تو آپ اسے فریکوئنسی کے حساب سے سیٹ کر سکتے ہیں اور یا پھر ان کے درمیانی فاصلے کے حوالے سے سیٹ کر سکتے ہیں۔

- 2- Frequency ریڈیو فہن پر کلک کریں اور پھر Horizontal اور Vertical گروڈز کے درمیانی فاصلے کیلئے مقدار درج کریں۔
- 3- یا پھر Spacing ریڈیو فہن پر کلک کریں تاکہ آپ ہر گروڈ لائن کے درمیانی فاصلے کیلئے مقدار درج کر سکیں۔ اب مندرجہ ذیل باکسز میں مقدار درج کریں:
 - Horizontal باکس میں افقی گروڈ لائنوں کا درمیانی فاصلہ درج کریں۔
 - Vertical باکس میں عمودی گروڈ لائنوں کا درمیانی فاصلہ درج کریں۔
- 4- گروڈ کو لائنوں کی شکل میں سکریں پر ظاہر کرنے کیلئے Show grid as line ریڈیو فہن پر کلک کریں۔
- 5- یا پھر گروڈ کو نقطوں کی شکل میں ظاہر کرنے کیلئے Show grid as dots ریڈیو فہن پر کلک کریں۔
- 6- گروڈ کو سکریں پر ظاہر کرنے کیلئے Show grid چیک باکس پر کلک کریں۔

Snap to Grid

اس عمل کے ذریعے گروڈز کے اندر ایک معیاری سیٹ پیدا ہو جاتی ہے جس کی وجہ سے اوپنیکٹ کو جب ڈرائنگ وٹو پر حرکت میں لایا جاتا ہے تو یہ نزدیک ترین گروڈ لائن کی طرف جھپٹ کر اس سے جمت جاتا ہے۔

اوپنیکٹس کو گروڈز کے ساتھ سٹیپ کروانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

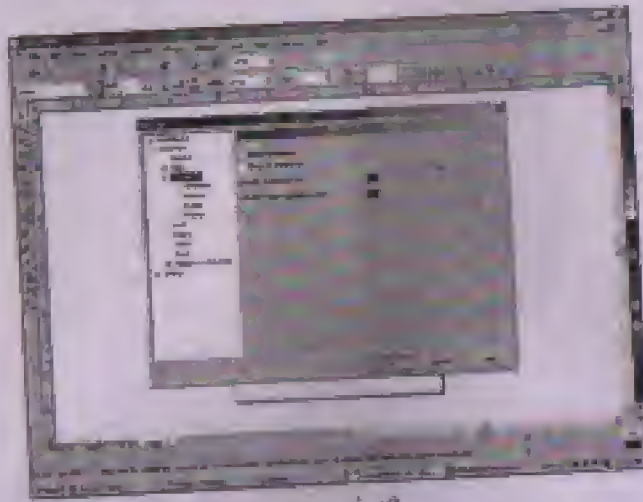
- 1- View مینو کو کھولیں اور Snap To Grid کمانڈ کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+Y دبائیں۔

گائیڈ لائنز کا تعین کرنا

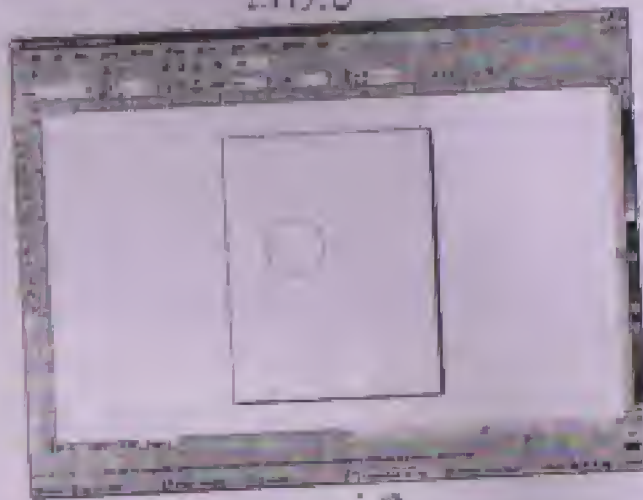
عمودی گائیڈ لائنز کو سکریں پر لانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ڈرائنگ وٹو کے دائیں رولر کے اوپر کلک کر کے ڈرائنگ کرتے ہوئے ڈرائنگ وٹو پر آئیں اور مطلوبہ جگہ پر آکر ماؤس کا بٹن چھوڑ دیں۔
- 2- اس کے علاوہ View مینو پر کلک کریں اور Guidelines Setup کمانڈ منتخب کریں۔ Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 2.11 میں دکھایا گیا ہے۔ پھر Vertical پر کلک کریں۔ سکریں پر ایک عمودی گائیڈ لائن ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر

2.12 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.11



شکل نمبر 2.12

افقی گائیڈ لائن کو سکریں پر لانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ڈرائنگ وٹو کے اوپر والے حصے پر موجود رولر پر کلک کریں اور ڈرائنگ کرتے ہوئے ڈرائنگ وٹو پر اپنی مطلوبہ جگہ پر لا کر ماؤس کا بٹن چھوڑ دیں۔
- 2- اس کے علاوہ View مینو پر کلک کریں اور Guidelines Setup کمانڈ منتخب کریں۔ Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 2.11 میں دکھایا گیا ہے۔ پھر Horizontal پر کلک کریں۔

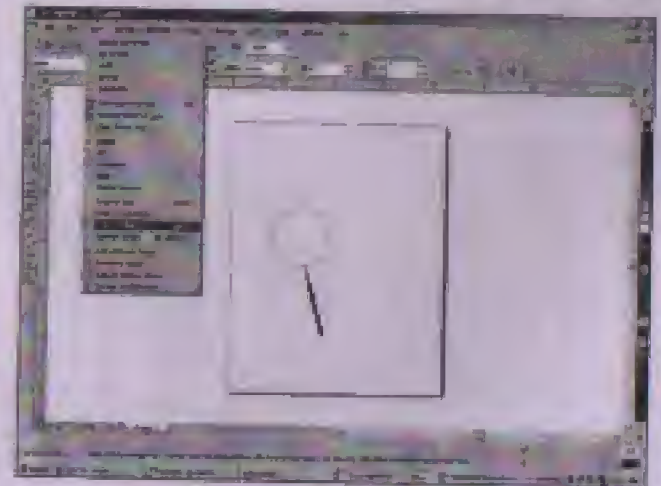
Snap to Guidelines

گرڈ کی طرح گائیڈ لائنز کے اندر بھی مقناطیسیت پیدا کی جاسکتی ہے جس کی وجہ سے جب آپ ڈرائنگ ونڈو پر اوبجیکٹ کو گائیڈ لائن کے قریب لائیں گے تو وہ گائیڈ لائن سے چٹ جائے گا۔ ایسا مندرجہ ذیل عمل سے ممکن ہے۔

- 1- View مینو پر کلک کریں اور Snap to Guidelines کا انتخاب کریں۔ اس کے بعد گائیڈ لائنز کے اندر مقناطیسیت پیدا ہو جائے گی اور اوبجیکٹس کو گائیڈ لائن کے قریب لانے پر وہ اس سے چٹ جائیں گے۔
- گائیڈ لائنز کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- جس گائیڈ لائن کو ختم کرنا چاہتے ہیں اس کو Pick ٹول کی مدد سے منتخب کریں۔
- 2- اب Delete دبائیں۔

کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی دیتا ہے کہ آپ ڈرائنگ ونڈو پر موجود مختلف اوبجیکٹ کو ایک دوسرے سے سنپ کر دیا سکیں۔ اس طرح سے آپ نئے بنائے جانے والے اوبجیکٹ کو مجبور کر سکتے ہیں کہ وہ کسی دوسرے اوبجیکٹ کے کسی مخصوص نقطہ کے مطابق خود بخود لائن ہو جائے۔

- 1- اوبجیکٹس کو سنپ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 2- View مینو پر کلک کریں اور Snap to Objects کا انتخاب کریں۔ (شکل نمبر 2.13)
- 3- اوبجیکٹ کو Pick ٹول کی مدد سے حرکت دیں۔ آپ محسوس کریں گے کہ اوبجیکٹ آپس میں جڑی جلتی سے جڑے ہوئے ہیں۔



شکل نمبر 2.13

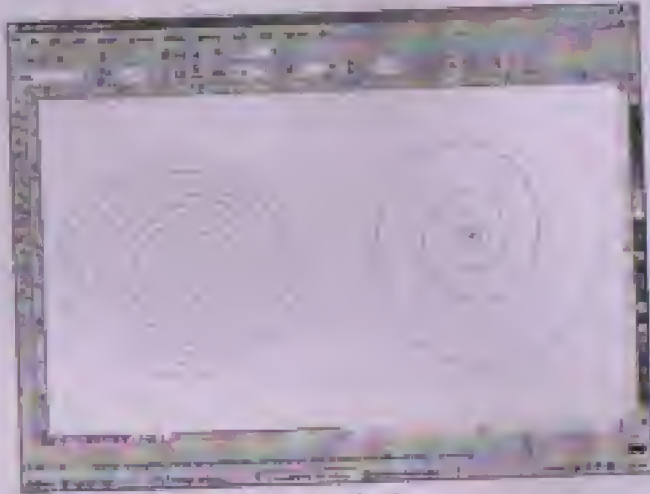
چکر دار اشکال اور گرافس

کورل ڈرا 12 کے ذریعے آپ بڑی آسانی سے چکر دار اشکال اور گرافس بنا سکتے ہیں۔

چکر دار اشکال (Spirals)

چکر دار اشکال بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Polygon ٹول کی آؤٹ پر کلک کریں اور Spiral ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- جتنے چکر آپ شکل کو دینا چاہتے ہیں اس کی تعداد Spiral Revolutions لسٹ باکس میں درج کریں۔
- 3- اب ڈرائنگ ونڈو پر کلک کریں اور ڈریگ کریں یہاں تک کہ آپ کے مطلوبہ سائز کی شکل سکرین پر بن جائے۔ (شکل نمبر 2.14)



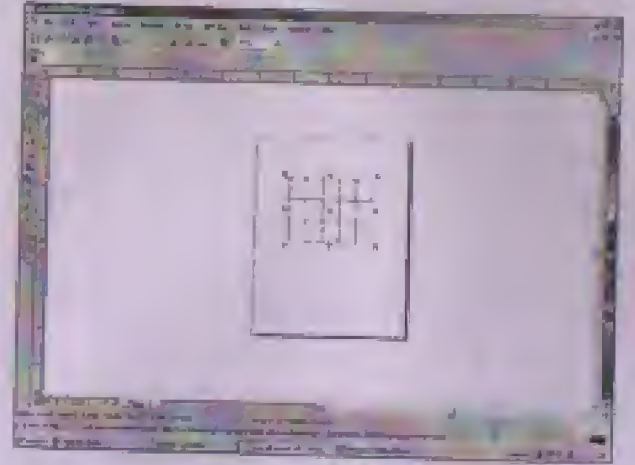
شکل نمبر 2.14

- 4- اوپر والے عمل سے ایک خاص تناسب سے چکر بنتے ہیں جنہیں Symmetrical Spirals کہتے ہیں۔ اگر آپ Logarithmic Spirals بنانا چاہتے ہیں تو اوپر پراپٹی بار میں Logarithmic Spiral مین پر کلک کریں۔ (شکل نمبر 2.14)
- 5- ان چکروں کے درمیانی فاصلے کو مقررہ کرنے کیلئے پراپٹی بار پر Spiral Expansion Factor کی سلائیڈ کو ڈریگ کے عمل سے آگے پیچھے کریں۔

گرافس

گرافس بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں:

Polygon ٹولائی آؤٹ پر کلک کریں اور Graph Paper ٹول منتخب کریں۔
اب ڈرائنگ ونڈو پر کلک کریں اور ڈرائنگ کرتے ہوئے اپنے مطلوبہ سائز کا گراف بنائیں۔
(شکل نمبر 2.15)



شکل نمبر 2.15

3- آپ پراپرٹی بار میں موجود Graph Paper Rows and Columns لسٹ باکس کے ذریعے گراف کی قطاروں اور کالموں کی تعداد سیٹ کر سکتے ہیں۔ اوپری باکس کالموں کی تعداد اور نیچے باکس قطاروں کی تعداد کا تعین کرتا ہے۔

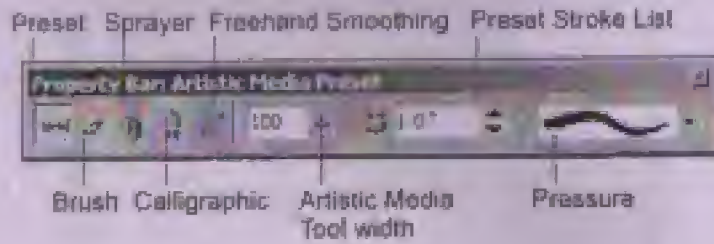
باب نمبر 3

آرٹسٹک میڈیا ٹول

تعارف

آرٹسٹک میڈیا ٹول (Artistic media tool) ایسی کرڈز بناتا ہے جیسے Freehand ٹول بناتا ہے۔ اس میں فرق یہ ہے کہ یہ ٹول ان کرڈز کو مزید خوبصورت ساکھل مہیا کرتا ہے۔ اس ٹول کے ساتھ بھی ڈرائنگ کے ٹول سے کرڈز بنائی جاتی ہیں۔

حقیقت میں آرٹسٹک میڈیا ٹول بہت سے ٹولز کا مجموعہ ہے جن میں ہر ٹول کی اپنی علیحدہ سیٹنگ ہے۔ جب آپ Curve ٹولائی آؤٹ میں سے Artistic Media ٹول پر کلک کرتے ہیں تو پراپرٹی بار ان مختلف ٹولز کو ظاہر کرتی ہے۔ جیسے ہی آپ کسی ایک ٹول پر کلک کریں گے تو پراپرٹی بار اس کی متعلقہ سیٹنگ کو ظاہر کر دے گی جیسا شکل نمبر 3.1 میں نظر آ رہا ہے۔ اب ان کی علیحدہ علیحدہ تفصیلات دیکھتے ہیں۔



شکل نمبر 3.1

Preset ٹول کو استعمال کرنا

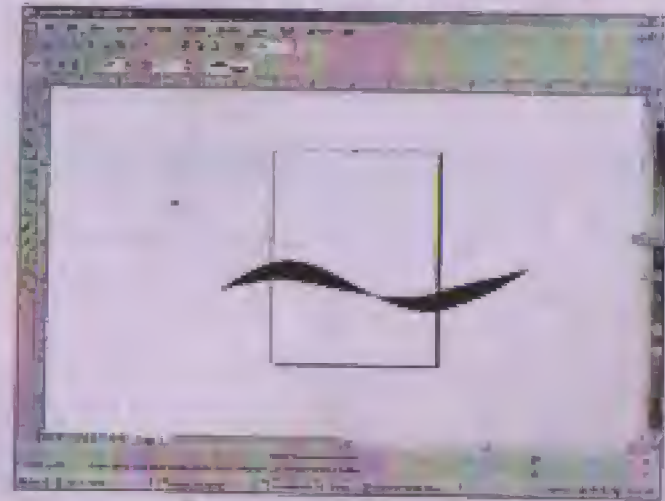
کولر ڈرائنگ میں 12 Preset ٹول کے ذریعے آپ مختلف قسم کی موٹی لائنیں بنا سکتے ہیں۔ ان لائنوں کی شکلیں ضرورت کے مطابق کئی طرح کی ہو سکتی ہیں۔

کولر ڈرائنگ میں جب آپ Preset ٹول کو دہاتے ہیں تو ان لائنوں کی ایک لسٹ پراپرٹی بار پر آپ کو نظر آئے گی جن میں سے آپ کسی کا بھی انتخاب کر سکتے ہیں۔

Preset ٹول کو استعمال کرتے ہوئے لائن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Curve ٹولائی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- پراپرٹی بار پر Preset ٹول کو کلک کریں۔

- 3- جب آپ Preset فن کو بائیں کے تو شکل نمبر 3.1 کے مطابق پراپٹی بار آپ کے سامنے نمودار ہوگی۔
- 4- اگر آپ لائن کے کناروں کو اپنی پسند کے مطابق ہموار (Smooth) کرنا چاہتے ہیں تو پراپٹی بار میں موجود Freehand Smoothing کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 5- اگر آپ لائن کی چوڑائی بھی مقرر کرنا چاہتے ہیں تو پراپٹی بار میں موجود Artistic Media Tool Width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کر لیں۔
- 6- Preset Stroke لسٹ پر کلک کریں اور اس میں سے ایک Preset لائن کی شکل کا انتخاب کریں۔
- 7- اب ڈرائنگ ونڈو پر ماؤس کی مدد سے کلک کر کے ڈریگ کے عمل سے اپنی پسند کی لائن نکالیں۔ جیسے ہی آپ ماؤس کے فن کو چھوڑیں گے تو آپ دیکھیں گے کہ وہ لائن Preset Stroke لسٹ کی شکل کے مطابق بدل جائے گی جس میں آپ اپنی پسند کا رنگ بھی بھر سکتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 3.2 میں نظر آ رہا ہے۔

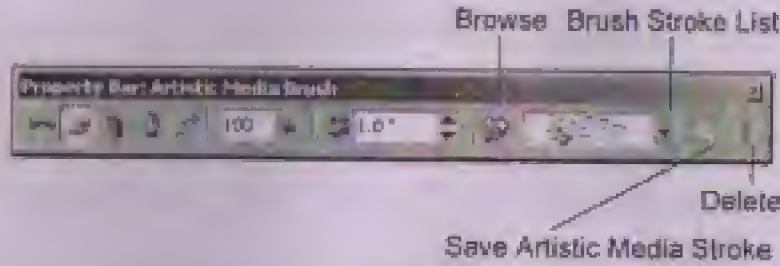


شکل نمبر 3.2

Brush ٹول استعمال کرنا

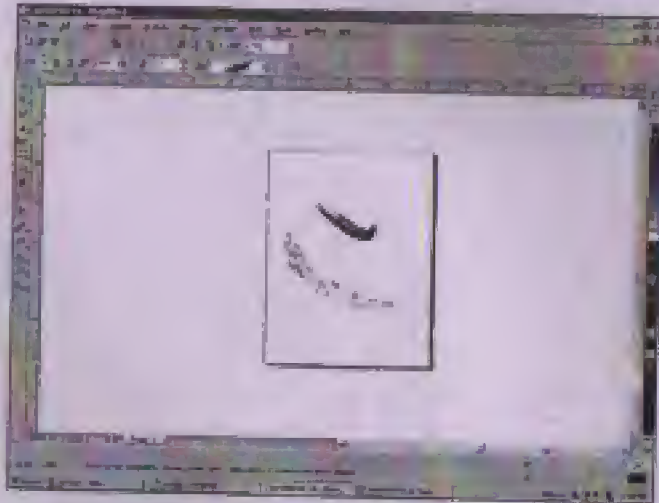
- اگلا ٹول Brush ٹول ہے جس کے فن کو دہاتے ہی آپ کے سامنے پراپٹی بار پر Preset Stroke لسٹ کی بجائے Brush Stroke لسٹ نمودار ہو جائے گی جو کہ حقیقت میں مختلف اشکال کے برشز کا مجموعہ ہے۔ ان میں تو س قزاق کے رنگوں پر مشتمل کئی اشکال بھی شامل ہیں۔
- برش سٹرک اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- ٹول باکس میں سے Curve فلانی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media ٹول کا

- انتخاب کریں۔
- 2- پراپٹی بار پر Brush کے فن پر کلک کریں۔ شکل نمبر 3.3 میں Brush پراپٹی بار ظاہر ہو رہی ہے۔



شکل نمبر 3.3

- 3- Brush Stroke کے لسٹ باکس پر کلک کریں اور کسی ایک Stroke کا انتخاب کریں۔
- 4- Stroke کے کناروں کو ہموار کرنے کیلئے Freehand Smoothing کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 5- Stroke کی چوڑائی مقرر کرنے کیلئے Artistic Media Tool Width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 6- ڈرائنگ ونڈو پر کلک کر کے ڈریگ کے عمل سے لائن نکالیں جو کہ خود بخود اوپر منتخب کئے گئے Stroke کی شکل میں تبدیل ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 3.4)۔



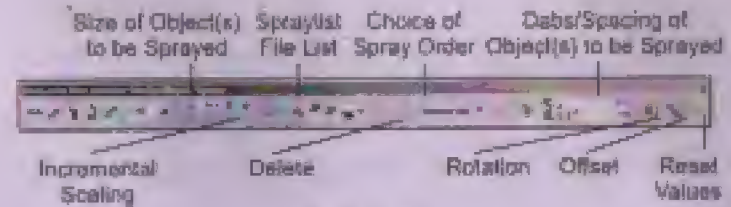
شکل نمبر 3.4

Object Sprayer ٹول استعمال کرتا

اس ٹول کے ذریعے آپ ہولائن جانیں گے اس پر طرح طرح کے ٹول ہولے لگائے جاسکیں گے۔

Sprayer ٹول کے انچیکس اپڈیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل ٹول کریں:

- 1- Curve فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- پر اپنی بار پر Sprayer کے ٹول پر کلک کریں۔ شکل نمبر 3.5 میں دکھائی گئی Sprayer کی پر اپنی بار نظر آئے گی۔



شکل نمبر 3.5

- 3- Sprayerlist File لسٹ پر کلک کر کے کسی Sprayer کا انتخاب کریں۔ اگر آپ وہی ٹول لسٹ کے علاوہ کوئی اور سہرے لسٹ استعمال کرنا چاہتے ہیں تو Browse ٹول پر کلک کریں۔
- 4- اب ڈرائنگ وٹو پر ڈریج کے ٹول سے کسی قسم کی لائن بنائیں۔ جیسے ہی آپ ماؤس کے ٹول کو پھوڑیں گے مطلوبہ Sprayer اس لائن پر اپڈیٹ ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 3.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.6

- 5- Sprayer کی ترتیب کو تبدیل کرنے کیلئے Choice of spray order کے لسٹ ہائس

میں سے کسی بھی ترتیب کا انتخاب کریں۔

- 6- Size of objects to be sprayed انچیکس کے ساتھ کو اپنی مرضی سے تبدیل کر سکتے ہیں۔

sprayed میں کوئی ہی مقدار درج کریں۔

- 7- Dabs/Spacing of objects to be sprayed کے اوپر والے ہائس میں ہر پوائنٹ کیلئے انچیکس کی تعداد مقرر کی جاتی ہے اور نیچے والے ہائس میں ہر پوائنٹ کا درمیانی فاصلہ مقرر کیا جاتا ہے۔

- 8- اپنی کی ہوئی سیٹنگ کو Undo کرنے یا ترتیبات سیٹنگ اپڈیٹ کرنے کیلئے Reset values ٹول کو درج کریں۔

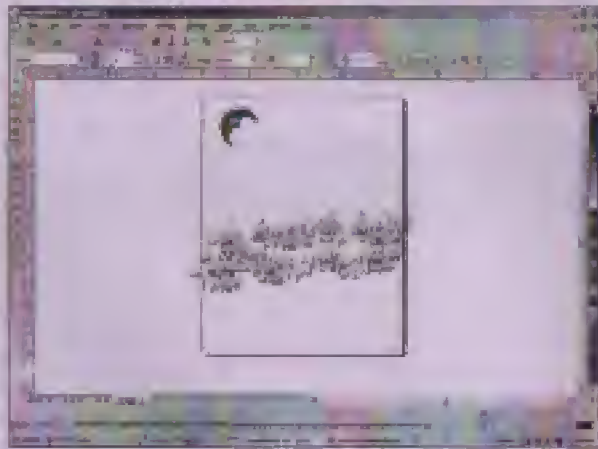
- 9- اگر آپ کسی لائن کو گھمنا چاہتے ہیں تو Rotation ٹول کو درج کریں اور ٹول ہولے دالے ہائس میں گھمانے کیلئے کوئی مقدار درج کریں۔

- 10- Use lacement کے چیک ہائس کو منتخب کرنے سے آپ سہرے میں موجود ہر پوائنٹ کو گھما سکتے ہیں۔ چیک کرنے کے بعد Increment ہائس میں اپنی مرضی کی مقدار درج کریں۔

- 11- Path based ریڈیو ٹول کو منتخب کرنے سے انچیکس لائن کی مناسبت سے گھومیں گے۔
- 12- Page based ریڈیو ٹول کو منتخب کرنے اور Enter دھانے سے انچیکس ہیج کی مناسبت سے گھومیں گے۔

- انچیکس کو استعمال کر کے آپ بہت ہی خوبصورت ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔ شکل نمبر 3.7

صرف انہی سہرے انچیکس کو استعمال کر کے تخلیق کی گئی ہے۔



شکل نمبر 3.7

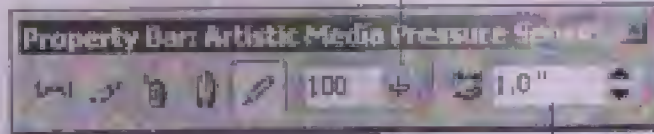
Pressure ٹول استعمال کرنا

Pressure ٹول کے ساتھ فیدہ کناروں والی ایسی لائنیں بنائی جاسکتی ہیں جن کی چوڑائی اور موٹائی کسی ہاتھ پر مختلف جگہوں سے مختلف ہوتی ہے۔ یہ ایکٹائیو ماؤس یا پریشر سنسٹیو (Sensitive) پین سے بنایا جاسکتا ہے۔

پریشر سنسٹیو لائن یا کروہٹائے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Curve ٹول کی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media کا انتخاب کریں۔
- 2- پراپرٹی بار میں Pressure ٹول پر کلک کریں۔ شکل نمبر 3.10 میں اس کی پراپرٹی بار دکھائی گئی ہے۔

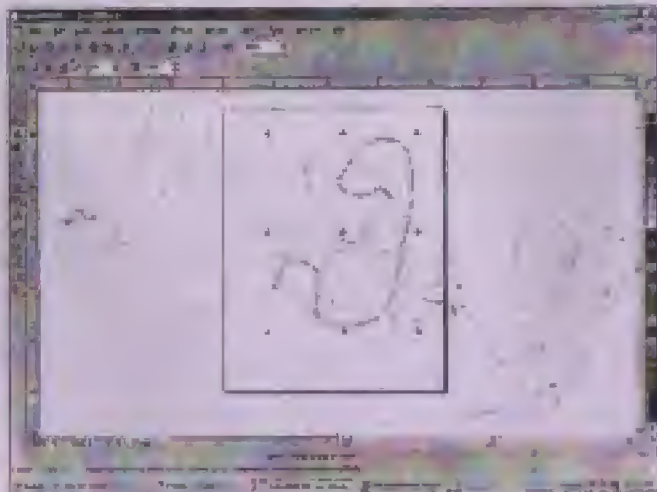
Freehand Smoothing



Artistic Media Tool width

شکل نمبر 3.10

- 3- لائن کے کناروں کو ہموار کرنے کیلئے مطلوبہ مقدار پراپرٹی بار پر موجود Freehand Smoothing کے باکس میں درج کریں۔
- 4- لائن کی چوڑائی میں تبدیلی کیلئے پراپرٹی بار پر موجود Artistic media tool width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 5- اب ڈرائنگ ونڈو پر اپنی پسند کی کوئی لائن ڈریگ کے عمل سے بنائیں۔ شکل نمبر 3.11 میں پریشر سنسٹیو لائن دکھائی گئی ہے۔



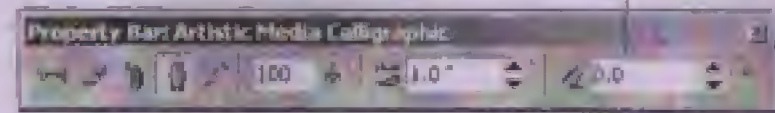
شکل نمبر 3.11

Calligraphic ٹول استعمال کرنا

کلی گرافک ٹائمر ہالک ایسی ہی ہوتی ہیں جتنی کہ خطاطی کے قلم سے لگائی گئی لائنیں ہوتی ہیں۔ ایسی لائنیں اپنی سمت کے مطابق اپنی موٹائی تبدیل کرتی رہتی ہیں۔ قلم کے نب (Nib) کے زاویہ کی بناء پر بھی لائن کی موٹائی میں فرق آتا ہے۔ کلی گرافک لائن کھینچنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

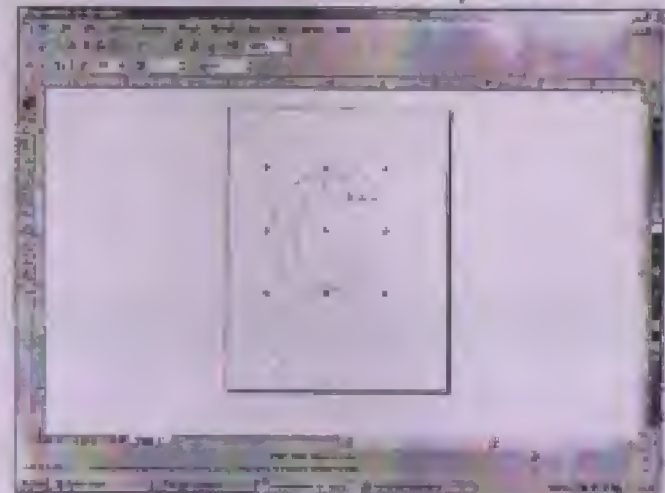
- 1- Curve ٹول کی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media کا انتخاب کریں۔
- 2- پراپرٹی بار پر Calligraphic کے ٹول کو دبائیں۔ شکل نمبر 3.8 میں اس کی پراپرٹی بار دکھائی گئی ہے۔

Calligraphic Angle



شکل نمبر 3.8

- 3- Calligraphic Angle کے باکس میں اپنی مرضی کی مقدار درج کریں۔
- 4- اگر آپ لائن کے کناروں کو اپنی مرضی کے مطابق ہموار کرنا چاہتے ہیں تو Freehand Smoothing باکس میں کوئی ہی مقدار درج کریں۔
- 5- لائن کی چوڑائی کو سیٹ کرنے کیلئے Artistic media tool width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 6- اب ڈرائنگ ونڈو پر اپنی پسند کی لائن کو ڈریگ کے عمل سے بنائیں۔ شکل نمبر 3.9 میں ایک کلی گرافک لائن دکھائی گئی ہے۔



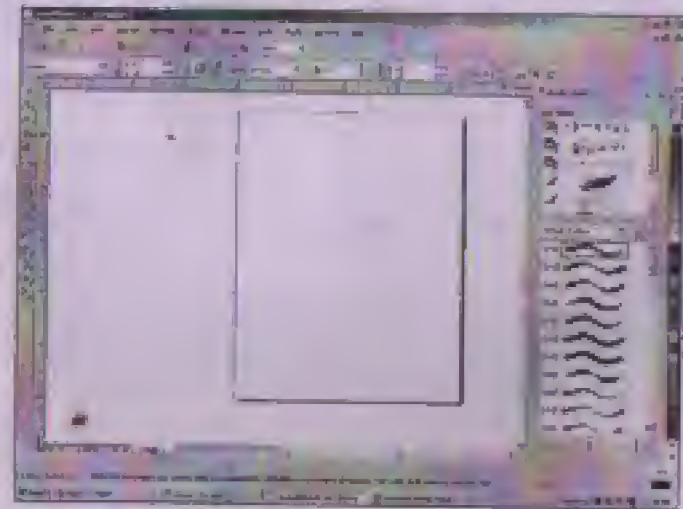
شکل نمبر 3.9

آرٹسٹک میڈیا کے اسٹیکس اپلائی کرنا

ابھی تک آپ نے آرٹسٹک میڈیا ٹولز کے تمام اسٹیکس کا طریقہ استعمال کیا ہے جو کہ ہر ایک کی اپنی باریک مد سے ممکن ہوا تھا۔ اب ہم آج ایک ایسا طریقہ بتاتے ہیں جس میں آپ تمام اسٹیکس کو ایک جگہ ہی موجود پا سکیں گے۔ Artistic Media ڈاکر ونڈو کو استعمال کرتے ہوئے آپ کسی کرو پر تبدیلی کر سکتے ہیں۔ آپ ایک پہلے سے بنی سادہ کرو پر آرٹسٹک میڈیا اسٹیکس اپلائی کر سکتے ہیں۔ آپ ایک پہلے سے موجود آرٹسٹک میڈیا اسٹیکٹ کی جگہ کوئی دوسرا اسٹیکٹ لگا سکتے ہیں جو کہ اپنی بار کے ساتھ ممکن نہیں ہے۔

آرٹسٹک میڈیا ڈاکر ونڈو کو استعمال کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ڈاکر ونڈو پر کوئی سی لائن کھینچیں۔
- 2- مینو بار پر Window کے مینو پر کلک کریں ماؤس کو Dockers پر لائیں جس پر ایک سائیز مینو کھلے گا جس میں سے Artistic Media کا انتخاب کریں۔
- 3- ڈاکر ونڈو کے دائیں جانب ڈاکر ونڈو سکریں پر ظاہر ہو جائے گی جس کا اوپر والا حصہ ان اسٹیکس کی لسٹ ظاہر کرتا ہے جو آپ نے کچھ عرصہ پہلے استعمال کئے تھے۔ جبکہ نیچے والا حصہ اسٹیکس کی لسٹ پر مشتمل ہوتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 3.12 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.12

- 4- نیچے والے حصے کے اوپر دائیں جانب چھوٹے سے تیر کے نشان پر کلک کریں۔ کھلنے والے مینو سے اسٹیکس کی مطلوب قسم منتخب کریں۔
- 5- اب ڈاکر ونڈو میں سے کوئی سا اسٹیکٹ منتخب کریں۔

6- Apply مینو پر کلک کریں۔

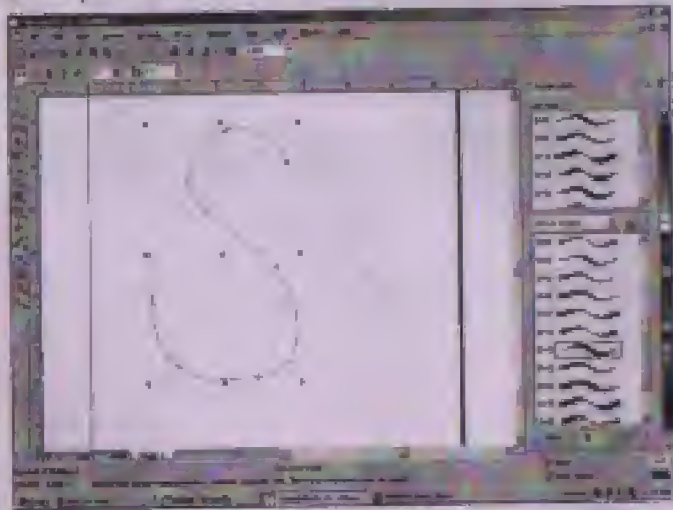
مثال

اب ہم ڈاکر ونڈو کو استعمال کرتے ہوئے ایک ہی سادہ کرو پر مختلف آرٹسٹک اسٹیکٹ لگا کر دیکھتے ہیں۔ آگے دی گئی شکلوں میں یہ مثالیں دکھائی گئی ہیں۔
شکل نمبر 3.13 میں Preset قسم منتخب کی گئی ہے۔



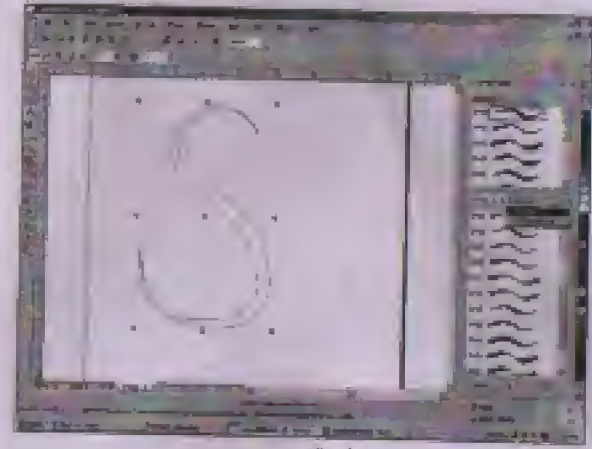
شکل نمبر 3.13

شکل نمبر 3.14 میں Preset اسٹیکٹ منتخب کرنے کے بعد Apply مینو پر کلک کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.14

شکل نمبر 3.15 میں مینو سے Brush سٹروک منتخب کیا گیا ہے۔ کرو پر اپلائی کئے گئے Preset اسٹیکٹ کا مشاہدہ کریں۔



شکل نمبر 3.15

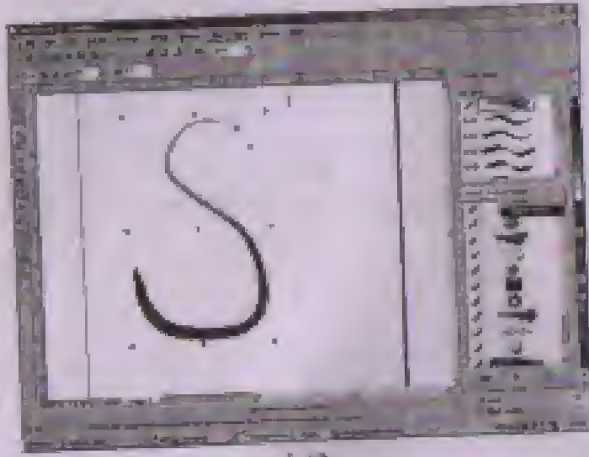
شکل نمبر 3.16 میں Brush شروک منتخب کر کے بعد Apply بٹن پر کلک کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.16

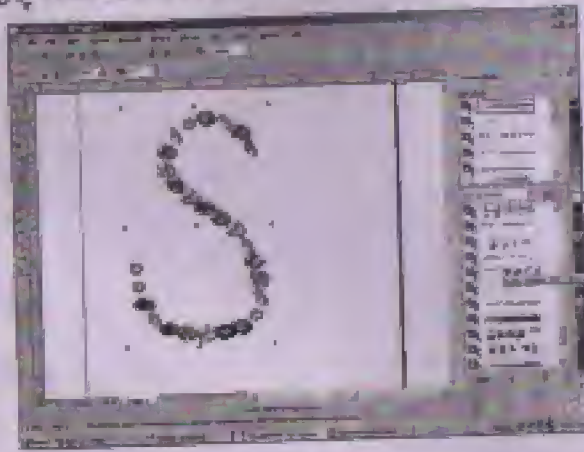
شکل نمبر 3.17 میں سے Object Sprayer منتخب کیا گیا ہے۔ کروڑ پر اپلائی کئے گئے

Brush شروک کا مشاہدہ کریں۔



شکل نمبر 3.17

شکل نمبر 3.18 میں کروڑ پر Blue to Black Mosaic Sprayer اپلائی کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.18

باب نمبر 4

جدید ڈرائنگ

تعارف

باب نمبر 2 اور 3 میں آپ نے بنیادی ڈرائنگ کیلئے کورل ڈرا 12 میں مہیا بنیادی ڈرائنگ کا استعمال سیکھا تھا۔ اب اس باب میں ہم آپ کو جدید ڈرائنگ کے تصورات سے آگاہی فراہم کریں گے۔ اس باب کے اندر آپ اوپنکلس کو گروپ کرنا (Ungroup) کرنا اور لیئرز (Layers) کے اندر کام کرنا سیکھیں گے۔ لیئرز کا استعمال آپ کو پیچیدہ ڈرائنگ کو منظم کرنے میں بہت آسانی مہیا کرے گا۔

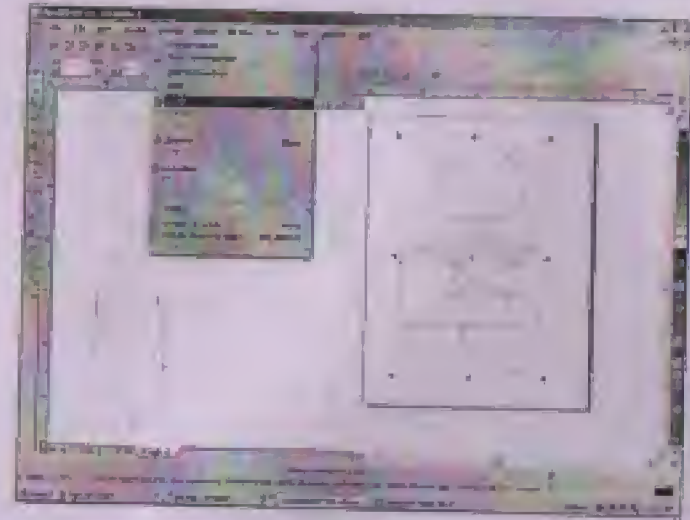
اوپنکلس کو گروپ اور ان گروپ کرنا

دو یا زیادہ اوپنکلس کو گروپ کرنے کا مطلب ہے کہ وہ سب ایک یونٹ بن جائیں جس کے بعد اس گروپ پر کسی قسم کا کیا گیا عمل تمام اوپنکلس پر براہ اثر کرے گا۔ وہ مختلف گروپس کو بھی ایک گروپ کی شکل دی جاسکتی ہے جس سے وہ ایک ہی یونٹ کے طور پر کام کرتے ہیں۔

نوٹ: جب آپ ایک یا مختلف اوپنکلس کو گروپ کر دیتے ہیں تو ان میں موجود اوپنکلس پر پیچیدہ پیچیدہ کام کرنا ممکن نہیں رہتا۔ اگر آپ ان پر پیچیدہ پیچیدہ کام کرنا چاہیں تو انہیں دوبارہ ان گروپ کرنا پڑے گا۔

اوپنکلس کو گروپ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ان تمام اوپنکلس کو منتخب کر لیں جن کو آپ ایک گروپ کی شکل دینا چاہتے ہیں۔ تمام اوپنکلس کو اکٹھا منتخب کرنے کیلئے مینو بار پر Edn کے مینو پر کلک کریں اور Select All کا انتخاب کریں۔ اگر آپ کچھ مخصوص اوپنکلس کو ہی منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Shift میں کو دبائے رکھتے ہوئے مطلوبہ اوپنکلس پر Pick کی مدد سے کلک کرتے جائیں۔
- 2- اب Arrange مینو پر کلک کریں اور Group کو منتخب کریں۔ شکل نمبر 4-1 میں گروپ شدہ اوپنکلس کو دکھایا گیا ہے۔ اب آپ کا کوئی بھی عمل اس گروپ پر اکٹھا چلائی ہوگا۔



شکل نمبر 4.1

اوبجیکٹس کو ان گروپ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- جس گروپ کو ان گروپ کرنا چاہتے ہیں اسے منتخب کریں۔
- 2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Ungroup کا انتخاب کریں۔
- 3- اگر آپ گروپ میں کسی اوبجیکٹ کو منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Ctrl دبا لیں اور گروپ میں اس اوبجیکٹ پر کلک کریں۔
- 4- اگر آپ گروپ میں سے کسی اوبجیکٹ کو منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Ctrl دبا کر اس وقت تک اس پر کلک کرتے جائیں جب تک اس اوبجیکٹ کے گروپ باکس ظاہر نہ ہو جائے۔

نوٹ: آپ ایک یا زیادہ اوبجیکٹس کو ان کے گروپ ڈیگ کرنے سے بھی منتخب کر سکتے

ہیں۔

لیئرز کے ساتھ کام کرنا

کورل ڈرائنگ 12 میں لیئر کا استعمال جدید ڈرائنگ کے اجزاء کو ترتیب دینے میں آپ کی مدد کرتا ہے۔ یہ تکنیک آپ کی ڈرائنگ کو منظم کرنے میں آپ کی مدد کرتی ہے۔ آپ اپنی ڈرائنگ کو ایک سے زائد لیئرز میں تقسیم کر سکتے ہیں جس میں ہر لیئر ڈرائنگ کے مختلف اجزاء پر مشتمل ہوتی ہے۔ اس کی وجہ سے آپ ڈرائنگ کے ایک حصے میں باقی ماندہ حصے کو چھپنے سے بغیر تبدیلی کر سکتے ہیں۔ ڈیٹا کے طور پر کورل ڈرائنگ 12 میں ہر ڈرائنگ چار لیئرز پر مشتمل ہوتی ہے جو کہ مندرجہ ذیل

ہیں:

☆ Layer 1 وہ لیئر ہوتی ہے جس پر آپ ڈرائنگ بناتے ہیں۔

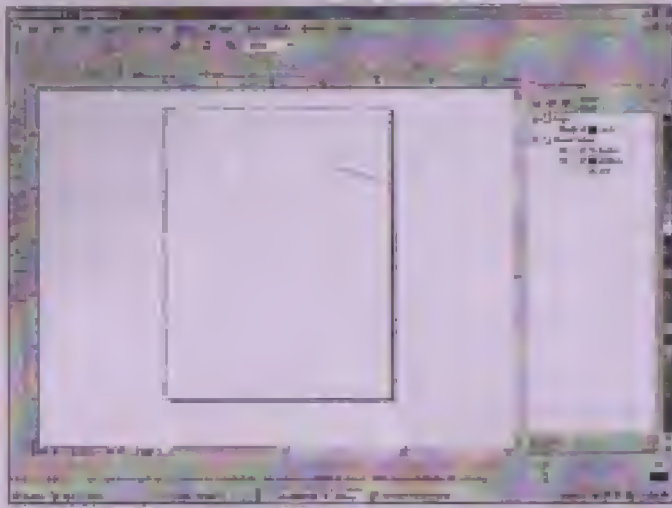
☆ Grid لیئر پر وہ گرڈ موجود ہوتی ہے جو آپ بناتے ہیں۔

☆ Guides لیئر پر آپ کی بنائی گئی گائیڈ لائنز ہوتی ہیں۔

☆ Desktop لیئر پر وہ ڈرائنگ یا اوبجیکٹس موجود ہوتے ہیں جو آپ کثرت سے استعمال کرتے ہیں۔ ایسا اس لئے ہے کیونکہ اس لیئر تک ہر وقت رسائی حاصل کی جاسکتی ہے چاہے آپ کسی بھی لیئر یا جگہ پر کام کر رہے ہوں۔

لیئرز بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- مینو بار پر Tools کے مینو پر کلک کریں اور Object Manager کا انتخاب کریں۔
- Object Manager کی ڈاکٹر ورائٹس جانب کھل جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 4.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.2

2- ایک نئی لیئر بنانے کیلئے ڈاکٹر وڈ کے اوپر دائیں کنارے پر موجود تیر والے چھوٹے سے بٹن پر کلک کریں۔ یا پھر ڈاکٹر وڈ کے کسی بھی خالی حصے پر رائٹ کلک کریں۔

3- ایک مینو ظاہر ہوگا جس میں سے New Layer کا انتخاب کریں جیسا کہ شکل نمبر 4.3 میں دکھایا گیا ہے۔

ہر لیئر کی بنیادی طور پر تین خصوصیات ہوتی ہیں جنہیں آپ کنٹرول کر سکتے ہیں۔ یہ صرف ڈاکٹر وڈ کے ذریعے ہی کنٹرول ہو سکتی ہیں۔ ڈاکٹر وڈ میں آپ دیکھ رہے ہوں گے کہ ہر لیئر کے ساتھ تین آئیکانز آئکنز پر مشتمل موجود ہیں۔ یہی آئیکانز لیئرز کی خصوصیات کو کنٹرول کرنے کیلئے استعمال ہوتے ہیں۔



شکل نمبر 4.3

نیمبل نمبر 4.1 میں ان تینوں خصوصیات کی تفصیلات دی جا رہی ہیں۔

نیمبل نمبر 4.1 لیئر کی خصوصیات

| آئیکان | لیئر کی خصوصیت | وضاحت |
|--------|----------------|---|
| | Visibility | لیئر کو ظاہر یا پھر غائب کرنے کیلئے اس آئیکان پر کلک کرنا پڑتا ہے۔ لیئر کو غائب کرنے سے اس پر موجود اوہجیکٹس دکھائی نہیں دیتے۔ |
| | Printability | اس آئیکان پر کلک کرنے سے لیئر کو پرنٹ کیا جاسکتا ہے اور دوسری دفعہ کلک کرنے سے اسے پرنٹ نہیں کیا جاسکتا۔ |
| | Editability | لیئر کو لاک یا ان لاک (Unlock) کرنے کیلئے پنل کے آئیکان پر کلک کریں۔ لیئر کو لاک کرنے کا مطلب ہے کہ اس پر سروسے کوئی کام بھی نہیں کیا جاسکتا۔ |

اوہجیکٹ کو ایک لیئر سے دوسری میں لے جانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

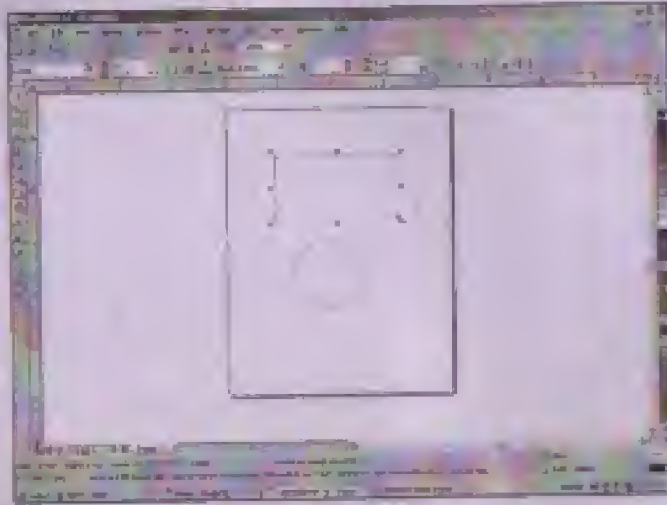
- 1- متعلقہ اوہجیکٹ کو منتخب کریں اور ڈاکر ونڈو کے کسی خالی حصے پر رائٹ کلک کریں۔
- 2- ظاہر ہونے والے مینو سے Move to Layer کا انتخاب کریں۔
- 3- اب اس لیئر پر کلک کریں جس میں آپ اوہجیکٹ کو بھیجنا چاہتے ہیں۔

اوہجیکٹ کو لاک کرنا

اوہجیکٹ کو لاک کرنے کا مطلب یہ ہے کہ اس میں آپ کسی قسم کی تبدیلی نہیں کر سکتے چاہے ڈاکر ونڈو پر Pencil کا آئیکان آن بھی ہو۔

اوہجیکٹ کو لاک کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Arrange مینو پر کلک کریں اور Lock Object کا انتخاب کریں۔
- 2- یا پھر متعلقہ اوہجیکٹ پر رائٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے Lock Object کا انتخاب کریں۔
- 3- آپ دیکھیں گے کہ اس اوہجیکٹ کے ارد گرد چھوٹے چھوٹے دائرے ظاہر ہو گئے ہیں جیسا کہ نمبر 4.4 میں دکھایا گیا ہے۔ اب آپ اس اوہجیکٹ کو نہ اوہر اوہر لے جاسکتے ہیں نہ اس کے ساتھ میں تبدیلی کر سکتے ہیں نہ اسے گھما سکتے ہیں نہ اس کا رنگ تبدیل کر سکتے ہیں اور نہ ہی اس کو ڈیلیٹ کر سکتے ہیں۔



شکل نمبر 4.4

اوہجیکٹ کو ان لاک (Unlock) کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جسے آپ ان لاک کرنا چاہتے ہیں۔
 - 2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Unlock کا انتخاب کریں۔
 - 3- اب آپ اپنی مرضی سے اس اوہجیکٹ میں ہر قسم کی تبدیلی کر سکتے ہیں۔
- اب ہم آپ کو کورل ڈرا 12 میں موجود کئی ایسے ٹولز کے بارے میں بتائیں گے جن کی مدد سے آپ اوہجیکٹس کے اندر تبدیلی کر سکتے ہیں۔ یہ ٹولز آپ کو شکل نمبر 4.5 میں نظر آ رہے ہوتے۔ یہ ٹولز Shape Edit ٹولز آؤٹ میں ہوتے ہیں۔ اب آپ ان ٹولز کے متعلق دیکھیں گے۔



شکل نمبر 4.5

نوڈز (Nodes) کے ساتھ کروڑ میں تبدیلی کرنا

کسی بھی لائن یا کڑی سیکمنٹ (Segment) کے کوئے پر نظر آنے والے چھوٹے چھوٹے پوائنٹس کو نوڈز کہتے ہیں۔ کسی لائن کو دوسری شکل کی شکل تبدیل کرنے کیلئے ان نوڈز کو ڈریگ کیا یا کھینچا جاسکتا ہے۔ ذیل میں ہم نوڈز کی مدد سے ہونے والی تبدیلیوں کے بارے میں بتائیں گے۔

کروڑ میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

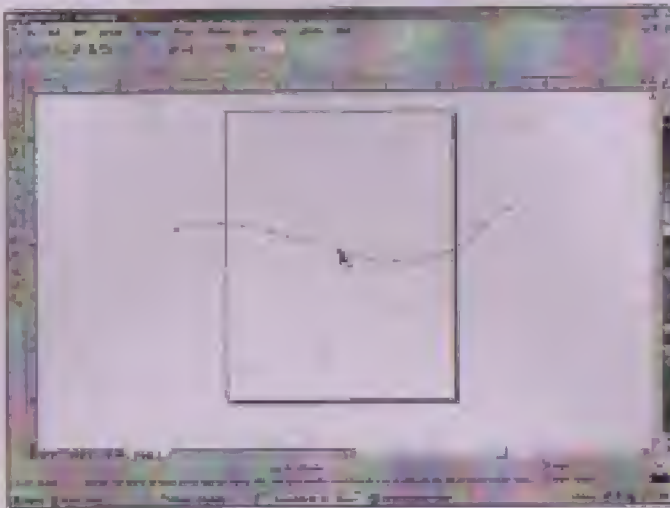
- 1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول منتخب کریں۔
- 2- اس اوپجیکٹ کو منتخب کریں جس کی نوڈز میں آپ تبدیلی کرنا چاہتے ہیں۔
- 3- اوپجیکٹ کی کسی نوڈ پر کلک کریں۔
- 4- ایک سے زائد نوڈز کو منتخب کرنے کیلئے Shift بٹن دبائے رکھیں اور ایک ایک کر کے تمام نوڈز کو منتخب کر لیں۔
- 5- تمام نوڈز کو اکٹھا منتخب کرنے کیلئے Edit مینو پر کلک کریں 'Select All' پر ماؤس لائیں اور پھر Nodes کا انتخاب کریں۔
- 6- تمام میں سے صرف ایک نوڈ کو غیر منتخب کرنے کیلئے Shift دبائیں اور متعلقہ نوڈ پر کلک کریں۔
- 7- ایک سے زیادہ نوڈز کو غیر منتخب کرنے کیلئے Shift دبائے رکھیں اور ایک ایک کر کے تمام نوڈز پر کلک کرتے جائیں۔

ایک نوڈ کا اضافہ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Shape Edit فلائی آؤٹ کو کھولیں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- کڑی اوپجیکٹ کو منتخب کریں اور اس کے اس جیسے پر ڈبل کلک کریں جہاں پر آپ ایک نئی نوڈ کا اضافہ کرنا چاہتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 4.6 میں دکھایا گیا ہے۔

کسی نوڈ کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- کڑی اوپجیکٹ کو منتخب کریں اور اس نوڈ کے اوپر ڈبل کلک کریں جس کو آپ ختم کرنا چاہتے ہیں۔ اس سے نوڈ ختم ہو جائے گی۔

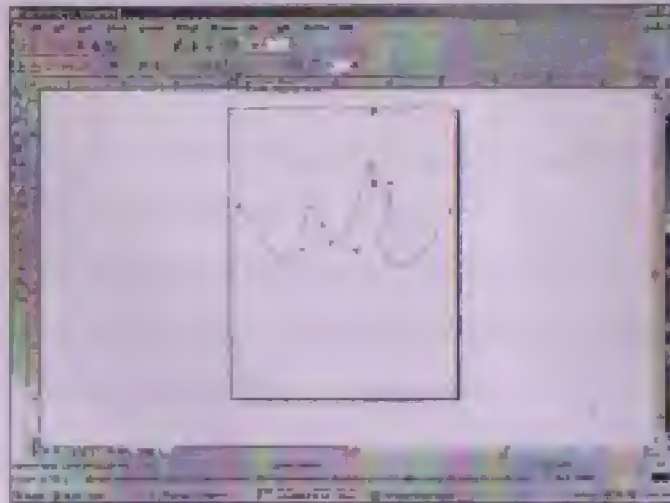


شکل نمبر 4.6

نوڈز پر کلک کرنے سے آپ دیکھیں گے کہ نیلے رنگ کی لائنوں کے ساتھ مزید پوائنٹس ظاہر ہو جاتے ہیں۔ جن کو ڈریگ کرنے سے اس لائن یا کڑی کی شکل میں تبدیلی کی جاتی ہے۔ ذیل میں اس کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

نوڈ کو گھمانے یا ترچھا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- کسی کڑی اوپجیکٹ کو منتخب کریں۔
- 3- اوپجیکٹ میں اس نوڈ کو منتخب کریں جس کو لائن کی صورت میں بدلنے کیلئے آپ استعمال کرنا چاہتے ہیں۔
- 4- اب پر اپنی بار سے Stretch and scale nodes، Rotate and skew nodes کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 4.7)۔



شکل نمبر 4.7

5. اب نوڈز میں تبدیلی کرنے کیلئے پنڈلز کے سیٹ کو ڈریگ کریں۔

نوڈز کو استعمال کرتے ہوئے اشکال میں تبدیلی کرنا

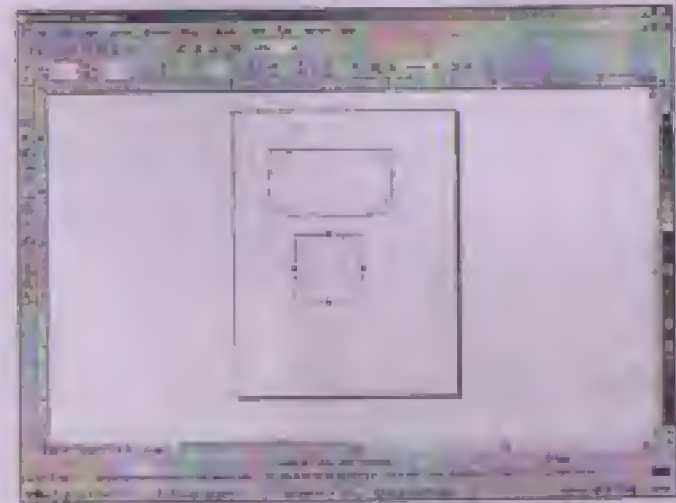
کرڈ میں تبدیلی کی طرح آپ دائروں، مستطیلوں اور کثیرالزاویہ اشکال میں بھی نوڈز کی مدد سے تبدیلی کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے آپ مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1- Shape Edn ٹول کی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔

2- اب اسی ٹول کی مدد سے اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جس میں آپ تبدیلی لانا چاہتے ہیں۔

3- اب آپ کو اوہجیکٹ میں موجود نوڈز نظر آنا شروع ہو جائیں گی جیسا کہ شکل نمبر 4.8 میں دکھایا گیا ہے۔ ان نوڈز کو ماؤس کی مدد سے حرکت دیں۔ مختلف اشکال میں مختلف تبدیلیاں ہونگی جیسا کہ ذیل میں بتایا گیا ہے:

☆ مستطیل شکل میں جب آپ ایک نوڈ کو ڈریگ کریں گے تو اس کے کنارے گول ہو جائیں گے۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.8)

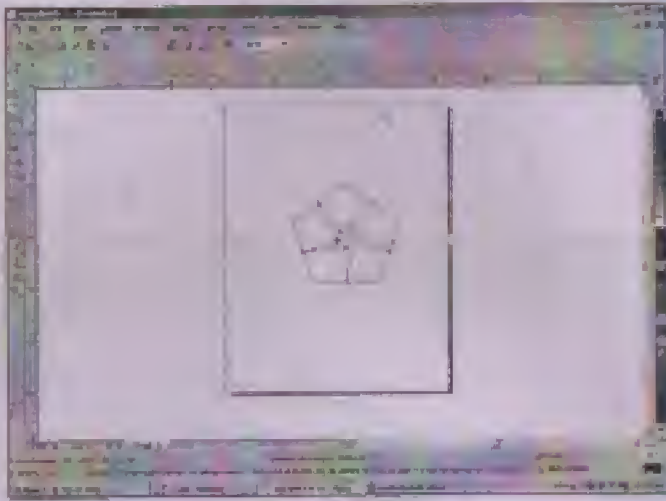


شکل نمبر 4.8

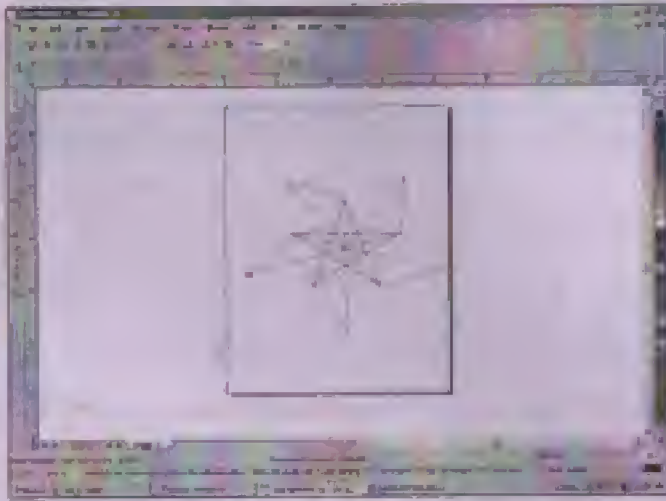
☆ چوکور شکل میں کسی بھی نوڈ کو ڈریگ کرنے سے چوکور دائرے میں تبدیل ہو جائے گی۔

(مثال کیلئے دیکھیں شکل نمبر 4.8)

☆ کثیرالزاویہ (Polygons) شکل کے اندر کسی نوڈ کو ڈریگ کرنے سے وہ شکل ستارے میں تبدیل ہو سکتی ہے (دیکھیں شکل نمبر 4.9)۔ اسی طرح اس ستارے کو ایک چمچے کی شکل میں تبدیل کیا جاسکتا ہے۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.10)



شکل نمبر 4.9



شکل نمبر 4.10

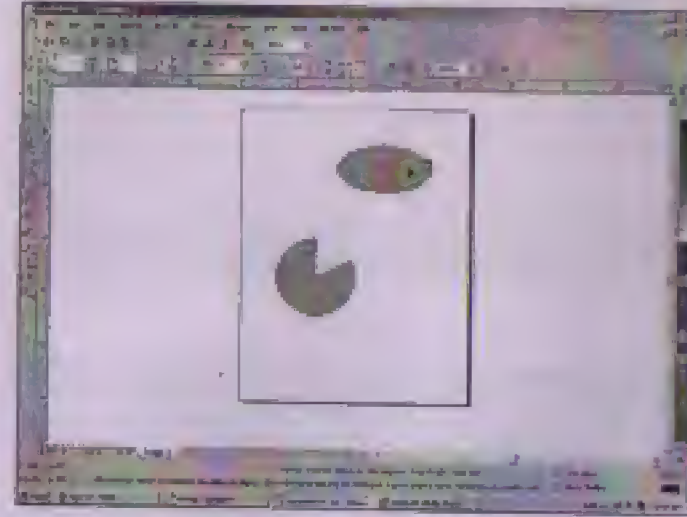
4- دائروں اور بیضیوں اشکال میں صرف ایک نوڈ ہوتی ہے جسے ڈریگ کرنے سے آپ اس دائرے یا بیضیوں شکل کو پائی (Pie) یا آرک (Arc) میں تبدیل کر سکتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 4.11 میں آپ کو نظر آ رہا ہے۔

نوٹ: جب آپ اوپر دی گئی اشکال کے اندر نوڈز کی مدد سے تبدیلی کا عمل کرتے ہیں تو تبدیلی کا اثر تمام نوڈز پر پڑتا ہے۔ لیکن اگر آپ چاہتے ہیں کہ ہر ایک نوڈ پر علیحدہ علیحدہ عمل ہو تو اس کیلئے آپ کو اس شکل کو کرڈ میں تبدیل کرنا ہوگا۔

انفرادی نوڈز میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- متعلقہ شکل کو منتخب کریں۔

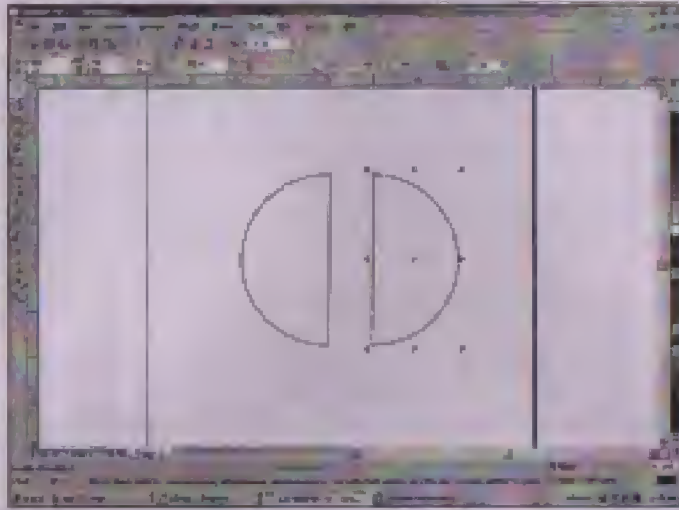
- 2- مینو بار میں Arrange مینو پر کلک کریں اور Convert to Curves آپشن منتخب کریں۔
- 3- اس کے علاوہ آپ پر اپنی بار پر موجود To Curves ٹن پر کلک کر کے بھی اسے کروڑ میں تبدیل کر سکتے ہیں۔ اب آپ کسی بھی نوڈ پر کلک کر کے ظاہر ہونے والے پوائنٹس کی مدد سے اس میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔



شکل نمبر 4.11

Knife ٹول استعمال کرنا

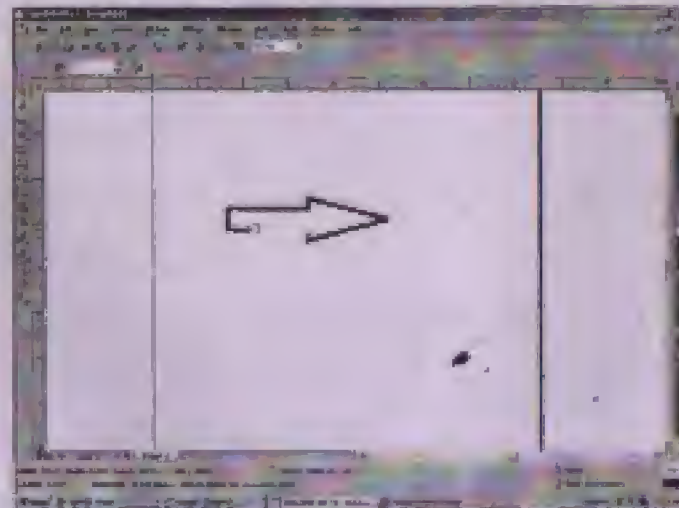
- جیسا کہ نام سے ظاہر ہے کہ اس ٹول کی مدد سے آپ اوہجیکٹس کو کاٹ سکتے ہیں۔ اب ہم آپ کو اس ٹول کے استعمال کے بارے میں بتاتے ہیں۔
- ٹائف ٹول کے ذریعے ڈرائنگ میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- Shape Edit فائی آؤٹ پر کلک کریں اور Knife ٹول کا انتخاب کریں۔
 - 2- اب جہاں سے آپ اوہجیکٹ کو کاٹنا چاہتے ہیں اس جگہ کے باہر والے کنارے پر ایک بار کلک کریں۔
 - 3- اب جس جگہ پر آپ اوہجیکٹ کو کاٹنے کا عمل ختم کرنا چاہتے ہیں اس جگہ کے کنارے پر کلک کریں۔ ان دونوں کناروں کے درمیان ایک لائن بن جائے گی۔
 - 4- آپ کا اوہجیکٹ کٹ چکا ہوگا۔ اب Pick ٹول کی مدد سے دونوں حصوں کو علیحدہ کر دیں۔ شکل نمبر 4.12 میں ایک دائرے کو کٹنا ہوا دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.12

Eraser ٹول استعمال کرنا

- اس ٹول کی مدد سے آپ اوہجیکٹ کے اندر غیر ضروری چیزوں کو ختم کر سکتے ہیں۔ اس کا کام اس کے نام جیسا ہی ہے یعنی یہ اوہجیکٹ کو ایک اریز کی طرح مٹا دیتا ہے۔ اس کے علاوہ اس کے ذریعے آپ سیاہ پیک گرائونڈ پر سفید ڈرائنگ بھی بنا سکتے ہیں۔
- ڈرائنگ کے ایک حصہ کو مٹانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جس کے اندر تبدیلی مطلوب ہے۔
 - 2- Shape Edit فائی آؤٹ پر کلک کریں اور Eraser ٹول کا انتخاب کریں۔
 - 3- اس حصے پر ماؤس کی مدد سے ڈرائنگ کریں جسے آپ ختم کرنا چاہتے ہیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.13)



شکل نمبر 4.13

4. مشاہدہ کریں کہ پکسلز کا سب ہوتے جا رہے ہیں اور جب آپ ڈریگ کرنے کا عمل بند کریں گے تو بقیہ شکل خود بخود بند ہو جائے گی۔

Smudge Brush ٹول استعمال کرنا

کورل ڈرائنگ 12 میں سچ (Smudge) برش کے ذریعے آپ اوہجیکٹ کے اندر ایک کنارے سے ایک برش کی شکل کا شگاف کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Smudge Brush ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- اس ٹول کے استعمال کیلئے اوہجیکٹ کا کروز ہونا ضروری ہے۔ اس لئے اس ٹول کو اپلائی کرنے سے پہلے اوہجیکٹ کو کروز میں تبدیل کر لیں۔ (اس کا طریقہ پہلے بتایا جا چکا ہے۔)
- 3- اب اوہجیکٹ کے کسی کنارے سے ڈریگ کرنا شروع کریں اور جہاں تک آپ شگاف بنانا چاہتے ہیں وہاں پر جا کر ماؤس چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 4.14 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.14

Roughen Brush ٹول استعمال کرنا

رفن (Roughen) برش کا استعمال اوہجیکٹ کے کناروں کو نوک دار بنانے کیلئے کیا جاتا ہے۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Roughen Brush ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- اس ٹول کے استعمال کیلئے بھی اوہجیکٹ کا کروز ہونا ضروری ہے۔ اس لئے اس ٹول کو اپلائی کرنے سے پہلے اوہجیکٹ کو کروز میں تبدیل کر لیں۔
- 3- اب اوہجیکٹ کی اس لائن کے اوپر ڈریگ کرنا شروع کریں جس کو آپ نوک دار بنانا چاہتے

ہیں اور جہاں تک آپ چاہتے ہیں وہاں پر جا کر ماؤس چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 4.15 میں دکھایا گیا ہے۔



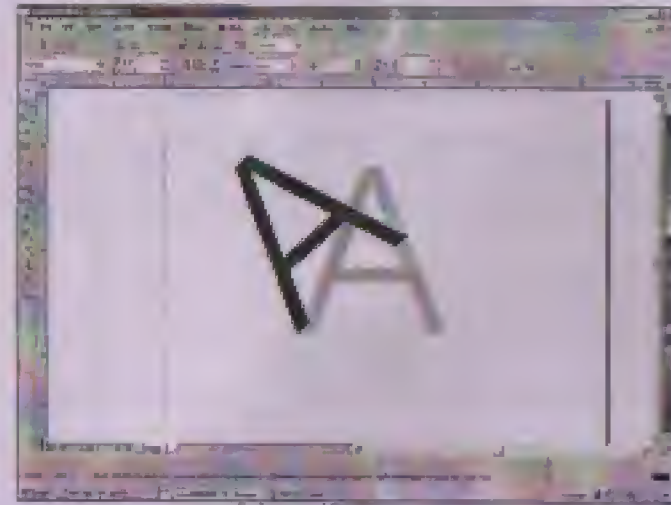
شکل نمبر 4.15

Free Transform ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کے ذریعے آپ کسی بھی اوہجیکٹ کی شکل کسی مخصوص نوڈ پر تبدیل کر سکتے ہیں جس کیلئے آپ پر اپنی بار پر موجود مختلف بٹن استعمال کرتے ہیں۔

Free Transform ٹول کو استعمال کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

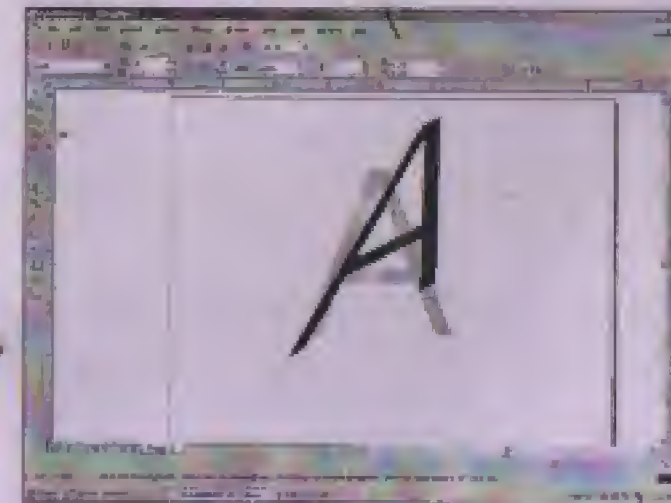
- 1- Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Free Transform ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- اوہجیکٹ کو اس کی کسی خاص نوڈ کے گرد گھمانے کیلئے پر اپنی بار پر موجود Free Rotation بٹن پر کلک کریں۔ اب کسی نوڈ پر کلک کریں اور مطلوبہ پوائنٹ تک گھمائیں۔ آپ دیکھیں گے کہ اوہجیکٹ اس نوڈ کے گرد گھوم جائے گا۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.16)
- 3- اسی طرح اگر آپ پر اپنی بار پر Free Scaling بٹن کو دبائیں گے تو اوہجیکٹ ڈریگ کرنے پر عمودی اور افقی حالت میں بڑا چھوٹا ہو سکے گا جیسا کہ شکل نمبر 4.17 میں دکھایا گیا ہے۔
- 4- Free Skew ٹول پر کلک کر کے جب کسی نوڈ کو ڈریگ کیا جاتا ہے تو اوہجیکٹ ترچھا ہو جاتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 4.18 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.16

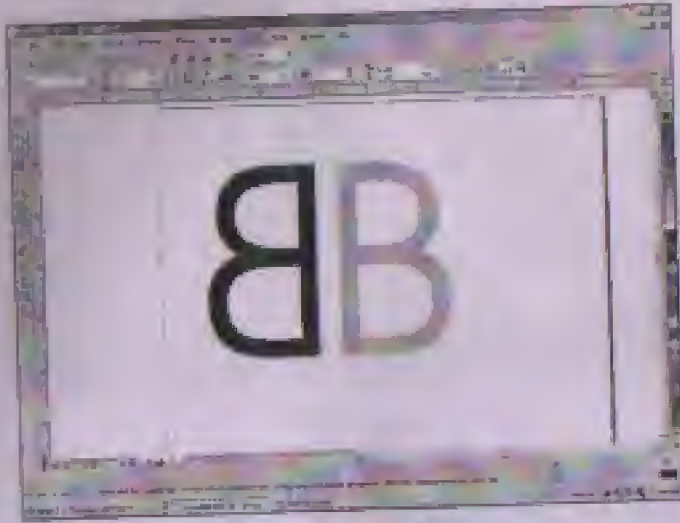


شکل نمبر 4.17



شکل نمبر 4.18

5- Free Angle Reflection ٹول آپ کے متعین کردہ زاویے کے مطابق اوہجیکٹ کو الٹا دیتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 4.19 میں دکھایا گیا ہے۔



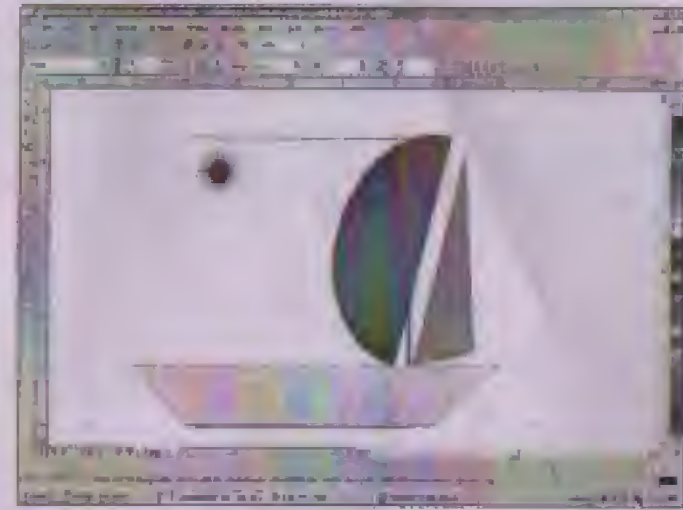
شکل نمبر 4.19

5- تبدیلی کا یہ عمل آپ ڈاکر ونڈو کے ذریعے بھی کر سکتے ہیں۔ اس ڈاکر ونڈو کو کھولنے کیلئے Windows مینو پر کلک کریں۔ کمر کو Dockers پر لائیں پھر Transformations پر لائیں اور پھر اس مینو میں سے اپنی ضرورت کے مطابق کسی آپشن کو منتخب کریں جس سے Transformation ڈاکر مکمل جائے گی۔

نمونے کی ڈرائنگ

اب تک آپ نے بنیادی اشکال کو بنانا اور ان میں تبدیلیاں کرنا سیکھا ہے۔ ان بنیادی اشکال کو ترتیب دے کر آپ کوئی بھی ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔ آئیے اب ہم انہی بنیادی اشکال کی مدد سے ایک ڈرائنگ بناتے ہیں۔ یہ نمونے کی ڈرائنگ آپ کو شکل نمبر 4.20 میں نظر آ رہی ہے۔ پہلے ہم مطلوبہ روشنی کا اوپر والا حصہ بنائیں گے جس کیلئے ذیل میں دی گئی مشق کو دہرائیں۔

- 1- ٹول باکس میں Polygon ٹول پر کلک کریں اور اس کی پراپرٹی بار پر سائپڈوس کی تعداد والے باکس میں 3 تعداد لکھیں۔
- 2- ڈرائنگ ونڈو پر ڈریک کریں جس سے ایک مثلث بنے گی جیسا کہ شکل نمبر 4.21 میں دکھایا گیا ہے۔

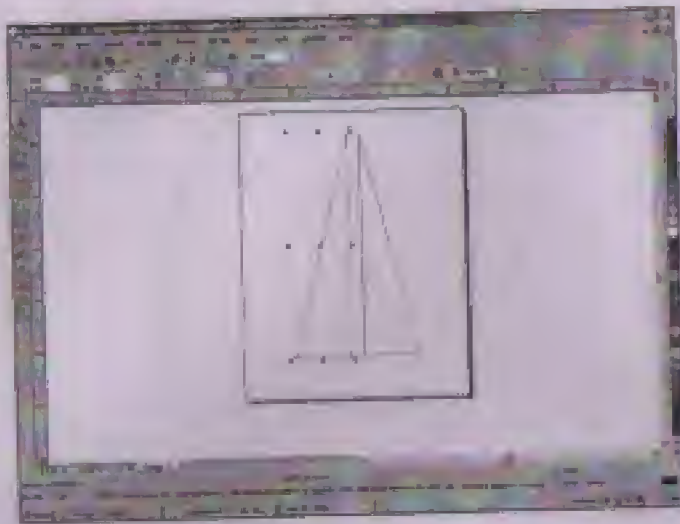


شکل نمبر 4.20

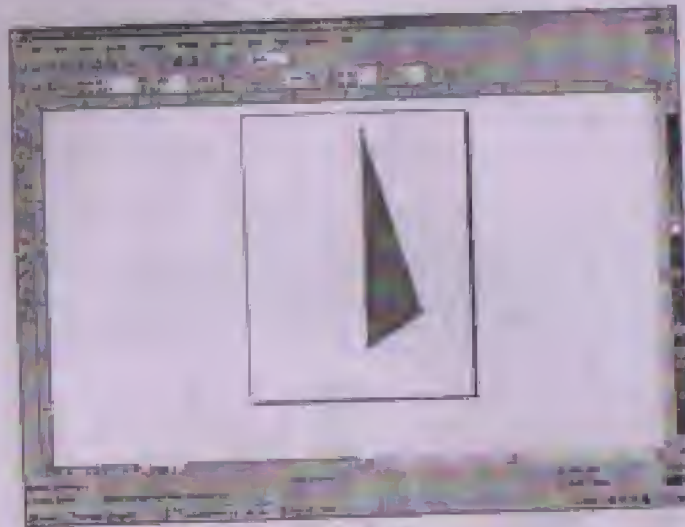


شکل نمبر 4.21

- 3- اب Shape Edit فلائی آؤٹ میں سے Knife ٹول کا انتخاب کریں۔ اس کی مدد سے
مثلاً کو درمیان میں دو حصوں میں کاٹیں جس طرح شکل نمبر 4.22 میں مثلاً کو کاٹا گیا ہے۔
اب بائیں والی مثلاً کو Delete کر دیں۔
- 4- باقی رہنے والی مثلاً کو منتخب کریں۔
- 5- اب دوبارہ Shape Edit فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Free Transform ٹول منتخب
کریں۔
- 6- پراپرٹی بار پر موجود Free Skew ٹول پر کلک کریں۔
- 7- اب مثلاً کے بائیں کنارے والی نوڈ کو کھینچیں اور اسے شکل نمبر 4.23 کے مطابق بنائیں۔

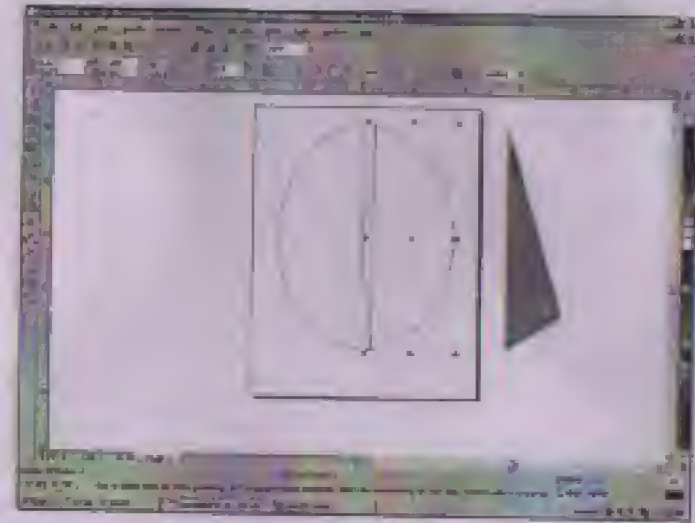


شکل نمبر 4.22



شکل نمبر 4.23

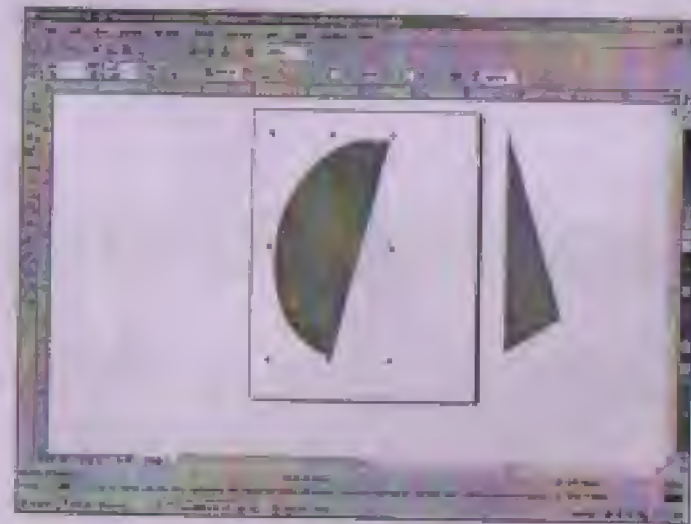
- 8- مثلاً کو منتخب کریں اور ڈرائنگ ونڈو کے دائیں جانب نظر آنے والی گر پلیٹ میں کسی رنگ پر
کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.23)
- 9- اب Ellipse ٹول کا انتخاب کریں اور اس کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو پر ایک بیضوی شکل
بنائیں۔
- 10- اس بیضوی شکل کو Knife ٹول کی مدد سے دو حصوں میں تقسیم کریں جیسا کہ شکل نمبر 4.24 میں
کیا گیا ہے۔ بائیں والے حصے کو ہٹے دیں جبکہ دوسرے کو Delete کر دیں۔



شکل نمبر 4.24

11- اس آدمی بیضوی شکل میں بھی ٹکڑ پلٹ کی مدد سے کوئی سارنگٹ بھر دیں۔

12- اب Pick ٹول پر کلک کریں اور پھر آدمی بیضوی شکل پر کلک کریں اور اوپر موجود پراپرٹی بار میں Angle of Rotation باکس میں 346.6 مقدار درج کریں جس سے بیضوی دائرہ شکل نمبر 4.25 کے مطابق ٹھوسر جائے گا۔



شکل نمبر 4.25

رکشتی کا نچلا حصہ

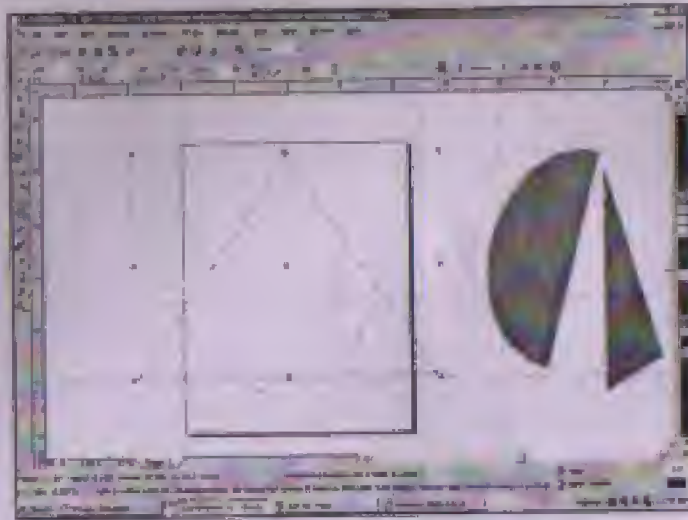
اوپر والی مشق میں ہم نے رکشتی کا اوپر والا حصہ بنایا ہے۔ اب نیچے والا حصہ بنانے کیلئے ذیل میں دی گئی مشق دہرائیں۔

1- اوپر والے رولر سے ڈریگ کے عمل سے کائنڈ لائن بنائیں والے رولر کے 2 پوائنٹ پر لائیں۔

اب اسی عمل سے ایک اور کائنڈ لائن کو بائیں رولر کے پوائنٹ پر لائیں۔

2- اب بائیں رولر سے ڈریگ کے ذریعے کائنڈ لائن کو اوپر والے رولر کے $2^{\circ} 0' 8.5''$ اور 12° پوائنٹس پر لائیں جیسا شکل نمبر 4.26 میں دکھایا گیا ہے۔

3- اب Polygon کی مدد سے ایک ایسی مثلث بنائیں جس کی چاروں لمبائی سے زیادہ ہو۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.26)

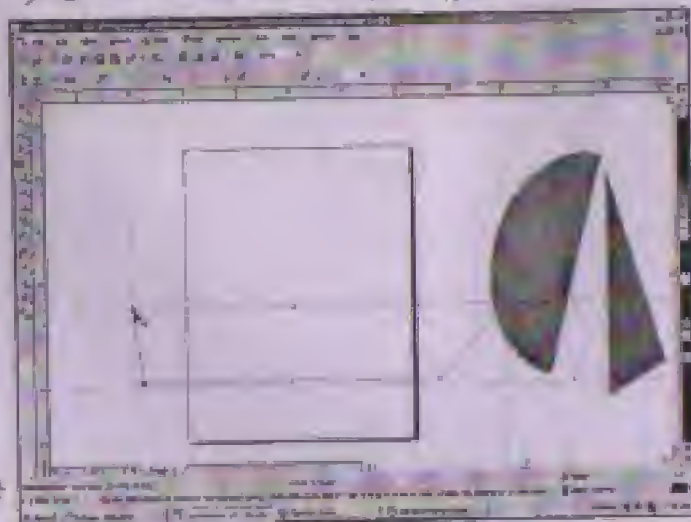


شکل نمبر 4.26

4- اس مثلث کو منتخب کریں۔

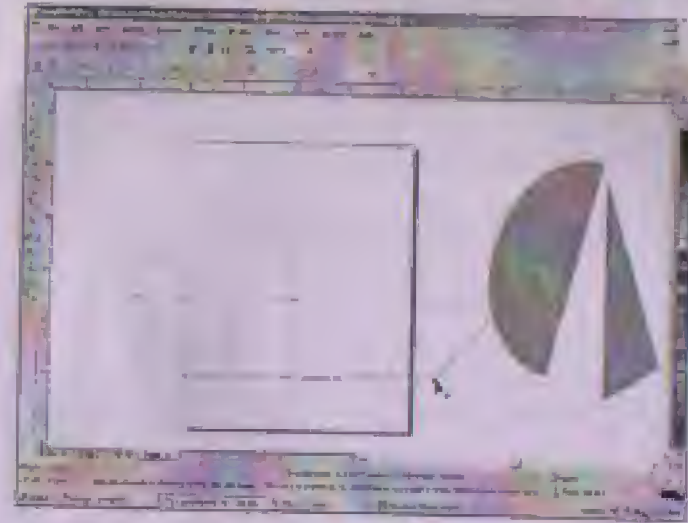
5- Arrange مینو پر کلک کریں اور Convert to Curve کمانڈ کا انتخاب کریں۔

6- اب سب سے اوپر والی نوڈ کو ڈریگ کرتے ہوئے اوپر والی افقی کائنڈ لائن پر لائیں۔ پھر مثلث کی بائیں لائن کی درمیان والی نوڈ کو سمجھ کر بائیں طرف اوپر والی افقی اور عمودی کائنڈ لائنز کے تقاطع کرنے والے مقام پر لے کر جائیں جیسا کہ شکل نمبر 4.27 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 4.27

7۔ اسی طرح شائٹ کی دائیں لائن کی درمیانی نوڈ کو دائیں طرف اوپر والی افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کے قطع کرنے والے مقام پر لے کر جائیں۔ اسی طرح نیچے والی نوڈ کو نیچے کی طرف ملے والی افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کے قطع کرنے والے مقام پر سمجھنے کر لے جائیں جیسا کہ شکل نمبر 4.28 میں دکھایا گیا ہے۔



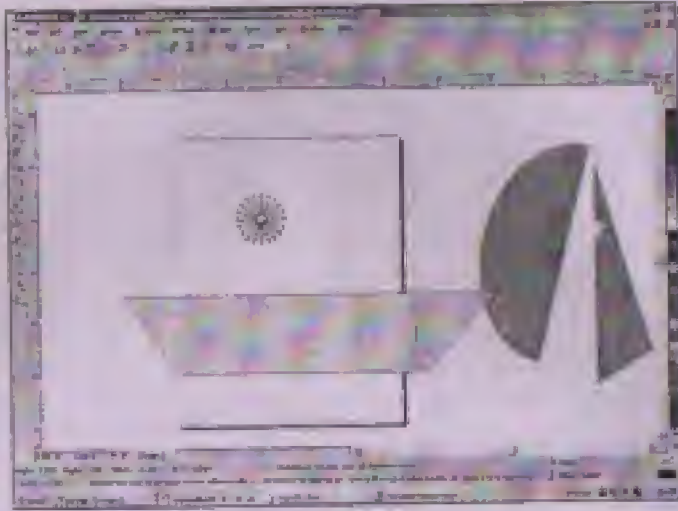
شکل نمبر 4.28

- 8۔ اس بات کا یقین کر لیں کہ بننے والا کشتی کا پچھلا حصہ گائیڈ لائنز کے مطابق سیدھا ہے۔
- 9۔ اب اس حصے کو منتخب کریں اور ٹھکر پلیٹ کی مدد سے اس میں سے کوئی سارا رنگ بھر لیں۔

سورج بنانا

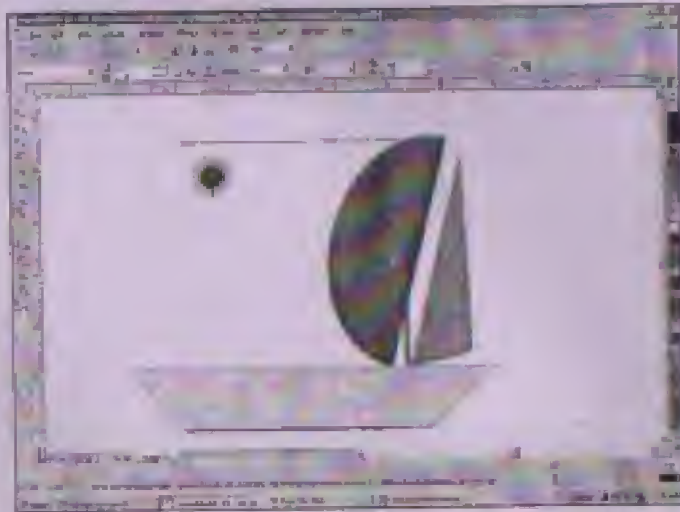
اب اس ڈرائنگ کے آخری حصے یعنی سورج بناتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں۔

- 1۔ Ellipse ٹول پر کلک کریں اور ڈرائنگ ونڈو پر ایک چھوٹا سا دائرہ بنائیں۔
- 2۔ پراپرٹی بار پر موجود Number of Points on Polygon باکس میں پوائنٹس کی تعداد 20 لکھیں اور Enter کا ثمن دہرائیں۔
- 3۔ اب دائرے کے کناروں کی تعداد 20 ہوگئی ہوگی۔ Shape ٹول پر کلک کریں اور دائرے کی کسی ایک نوڈ کو پکڑ کر باہر کی طرف ڈرائنگ کرتے ہوئے شکل نمبر 4.29 کے مطابق ایک ستارہ سا بنائیں۔



شکل نمبر 4.29

- 4۔ اس میں ٹھکر پلیٹ کی مدد سے کوئی سارا رنگ بھر لیں۔
- اب آپ کے پاس کشتی باؤ باؤ اور سورج کی گرافکس موجود ہیں۔ ان کو شکل نمبر 4.30 سے مطابق Pick ٹول کی مدد سے سیٹ کر کے ڈرائنگ کو مکمل کر لیں۔ یوں آپ نے تقریباً تمام بنیادی ٹولز کا استعمال کرتے ہوئے ایک ڈرائنگ مکمل کر لی ہے۔



شکل نمبر 4.30

باب نمبر 5

ٹیکسٹ کے ساتھ کام کرنا

تعارف

پچھلے ابواب میں تمام باتیں بنیادی ڈرائنگ پر مشتمل تھیں۔ اس باب میں آپ ٹیکسٹ کے متعلق پڑھیں گے۔ کورل ڈرائنگ 12 میں ٹیکسٹ دو طرح کا ہوتا ہے:

☆ آرٹسٹک ٹیکسٹ (Artistic Text)

☆ پیراگراف ٹیکسٹ (Paragraph Text)

آرٹسٹک ٹیکسٹ ٹیکسٹ کی وہ چھوٹی لائنیں ہوتی ہیں جن پر آپ مختلف قسم کے ایفیکٹس رکھ سکتے ہیں۔ آرٹسٹک ٹیکسٹ کے ساتھ کو چھوٹا بڑا کیا جاسکتا ہے اس کی شکل تبدیل کی جاسکتی ہے اس میں مختلف رنگ بھرے جاسکتے ہیں اس کو آؤٹ لائن لگائی جاسکتی ہے اور اسے کروڑز (Curves) میں بھی تبدیل کیا جاسکتا ہے۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.1)



شکل نمبر 5.1

جبکہ پیراگراف ٹیکسٹ وسیع ٹیکسٹ پر مشتمل ہوتا ہے جس میں وسیع فارمیٹنگ کی گنجائش موجود ہوتی ہے۔ اس میں آپ بڑی آسانی سے کالم وغیرہ بنا سکتے ہیں۔ پیراگراف ٹیکسٹ وہاں پر زیادہ فائدہ مند ہوتا ہے جہاں وسیع پیمانے پر ٹیکسٹ کا کام کرنا مطلوب ہو۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.1)

آرٹھک فیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟

مندرجہ ذیل جگہوں پر آرٹھک فیکسٹ کا استعمال ضروری ہے:

- ☆ جب آپ فیکسٹ کو کھینچنا یا ترچھا کرنا چاہیں: جب آپ فیکسٹ کو کوئی خاص شکل دینے کیلئے اسے کھینچنا چاہتے ہوں یا پھر اسے ترچھا کرنا چاہتے ہوں تو اس کیلئے آپ کو آرٹھک فیکسٹ کی ضرورت ہوتی ہے کیونکہ ہیراگراف فیکسٹ پر یہ آپٹیکلٹس نہیں لگائے جاسکتے۔
- ☆ جب آپ فیکسٹ پر مرزا ایکسٹروڈ اینویلوپ یا پریسٹیکو انٹیلیٹ اپلائی کرنا چاہیں: یہ وہ آپٹیکلٹس ہیں جنہیں صرف آرٹھک فیکسٹ پر ہی اپلائی کیا جاسکتا ہے۔ اینویلوپ (Envelope) انگریز کو ہیراگراف فیکسٹ پر بھی اپلائی کیا جاسکتا ہے لیکن جب اسے آرٹھک فیکسٹ کے ساتھ استعمال کیا جاتا ہے تو اینویلوپ اور دوسرے خصوصیات آپٹیکلٹس حروف کی شکل تبدیل کرتے ہیں۔
- ☆ حروف کی اشکال میں تبدیلی کیلئے: آرٹھک فیکسٹ کی مدد سے آپ فیکسٹ کے ہر حرف کی شکل میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔ آرٹھک فیکسٹ کو کرڈز (Curves) میں تبدیل کر کے ان کی شکل تبدیل کی جاسکتی ہے۔

نوٹ: Convert to Curves کی کمانڈ ہیراگراف فیکسٹ پر نہیں لگ سکتی۔

آرٹھک فیکسٹ کے ساتھ کام کرنا

آرٹھک فیکسٹ کی اہمیت کورل ڈرائنگ 12 میں بالکل ایسے ہے جیسے کسی دوسری گرافک کی ہوتی ہے۔ فیکسٹ کو صرف چھوٹا بڑا کیا جاسکتا ہے بلکہ اس پر مختلف آپٹیکلٹس لگا کر اسے مزید خوبصورت اور دیدہ زیب بنایا جاسکتا ہے۔ ویب سائٹس کیلئے چھوٹے چھوٹے اشتہار بنانے ڈیزائننگ کارڈز بنانے آئیکنز ڈیزائن کرنے اور اسی طرح کے چھوٹے چھوٹے پریزنٹیشن میں آرٹھک فیکسٹ کا استعمال بہت اہمیت کا حامل ہے۔

آرٹھک فیکسٹ کو سکرین پر لکھنا

اس کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں:

- 1- ٹول باکس میں Text ٹول پر کلک کریں۔
- 2- ڈرائنگ ونڈو پر کہیں بھی کلک کریں اور کوئی ایک جملہ لکھیں۔ شکل نمبر 5.1 میں اوپر والا فیکسٹ ایک آرٹھک فیکسٹ ہے۔
- 3- جب آپ فیکسٹ لکھ چکے ہوں تو ٹول باکس میں Pick ٹول پر کلک کریں جس سے آپ

دیکھیں گے کہ فیکسٹ کے گرد آٹھ چھوٹے چھوٹے چوکور باکس ظاہر ہو گئے ہیں۔ ان کی مدد سے آپ اس فیکسٹ کو چھوٹا بڑا یا پھر اس کی شکل میں تبدیلی کر سکتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 5.2)۔



شکل نمبر 5.2

ہیراگراف فیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟

مندرجہ ذیل جگہوں پر ہیراگراف فیکسٹ کا استعمال ضروری ہے:

- ☆ وسیع فیکسٹ لکھنے کیلئے: اگر ہم کہیں کہ آرٹھک فیکسٹ ایک مضمون کی سرٹی کیلئے بہترین ہے تو ہیراگراف فیکسٹ بذات خود مضمون کیلئے بہتر ہے۔ ہیراگراف فیکسٹ اپنے اندر ہزاروں ہیراگراف سموکتا ہے اور ان اس کے ذریعے فیکسٹ کے کئی صفحات تیار کئے جاسکتے ہیں۔
- ☆ فیکسٹ کے بہاؤ کو کنٹرول کرنا: ہیراگراف فیکسٹ ایک فریم سے دوسرے اور ایک ہیج سے دوسرے ہیج پر جاسکتا ہے۔ اس کے علاوہ آپ ہیراگراف فیکسٹ کی لمبائی بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔

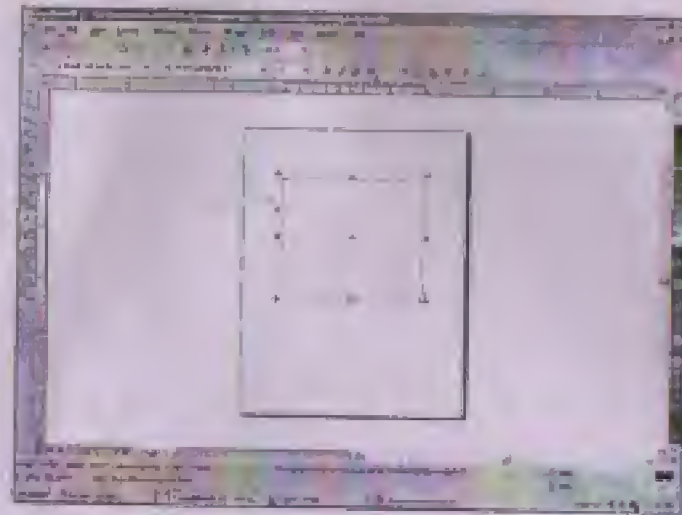
- ☆ سارے کے سارے فیکسٹ کو گھمانا: ہیراگراف فیکسٹ کی وجہ سے آپ سارے فیکسٹ کو ایک خاص زاویہ سے گھما سکتے ہیں۔

ہیراگراف فیکسٹ لکھنا

ہیراگراف فیکسٹ لکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں:

- 1- Text ٹول پر کلک کریں۔
- 2- ڈرائنگ ونڈو پر Text ٹول کی مدد سے ڈریگ کے ذریعے ایک ہیراگراف فریم بنائیں اور پھر

اس فریم کے اندر ٹائپ کرنا شروع کریں جیسا کہ شکل نمبر 5.3 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 5.3

نوٹ: کورل ڈرا 12 میں سپل چیکر (Spell Checker) موجود ہوتا ہے۔ اگر آپ کوئی ایسا لفظ لکھتے ہیں جو کمپیوٹر کی ڈکشنری میں موجود نہ ہو تو کورل ڈرا 12 اس لفظ کے نیچے خود بخود سرخ لائن لگا دیتا ہے۔ اسی طرح یہ عمومی غلطیوں کو خود ہی درست کر دیتا ہے۔ یہ موضوع آگے چل کر پھر آئے گا۔

دونوں اقسام کو ایک دوسرے سے تبدیل کرنا

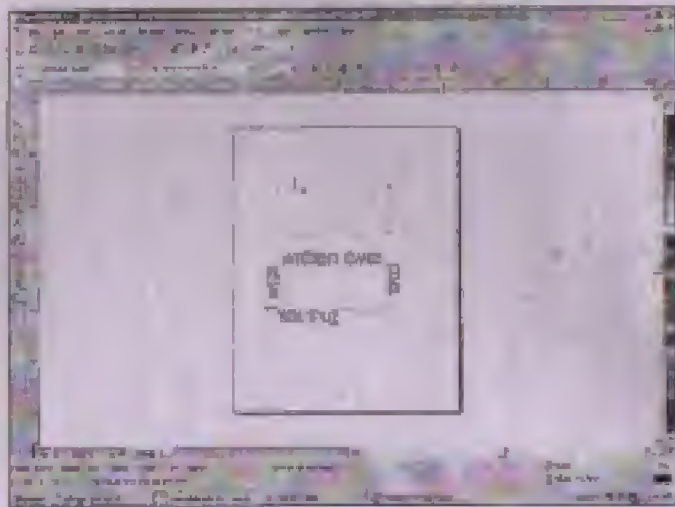
کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ ٹیکسٹ کی دونوں اقسام کو ایک دوسرے سے بڑی آسانی سے تبدیل کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Pick ٹول پر کلک کریں اور ٹیکسٹ کے اوپر راست کلک کریں جس سے ایک مینو ظاہر ہوگا۔
- 2- اگر آپ پیراگراف ٹیکسٹ کو آرٹسٹک ٹیکسٹ میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں تو اس مینو سے Convert to Artistic text کمانڈ چنیں کریں۔
- 3- اور اگر آپ آرٹسٹک ٹیکسٹ کو پیراگراف ٹیکسٹ میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں تو مینو میں سے Convert to Paragraph Text کمانڈ چنیں۔

کسی اوہجیکٹ کے اوپر ٹیکسٹ لکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Text ٹول پر کلک کریں۔
- 2- کرسر کو اوہجیکٹ کی آؤٹ لائن پر لائیں۔
- 3- جب کرسر کی شکل کے ساتھ نیچے لائن کے اوپر حرف A لکھا ہوا آئے تو کلک کر دیں جیسا کہ

شکل نمبر 5.4 میں اوپر والی مستطیل پر نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 5.4

4- اب ٹائپ کرنا شروع کریں جس سے شکل نمبر 5.4 میں نیچے والے اوہجیکٹ کی طرح لکھا جاتے گئے گا۔

اوہجیکٹ کے اندر ٹیکسٹ لکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Text ٹول پر کلک کریں۔
- 2- کرسر کو اوہجیکٹ کی آؤٹ لائن پر لائیں۔
- 3- جب کرسر کی شکل تبدیل ہو جائے تو اوہجیکٹ پر کلک کر دیں۔
- 4- فریم کے اندر ٹائپ کریں (دیکھیں شکل نمبر 5.5)۔



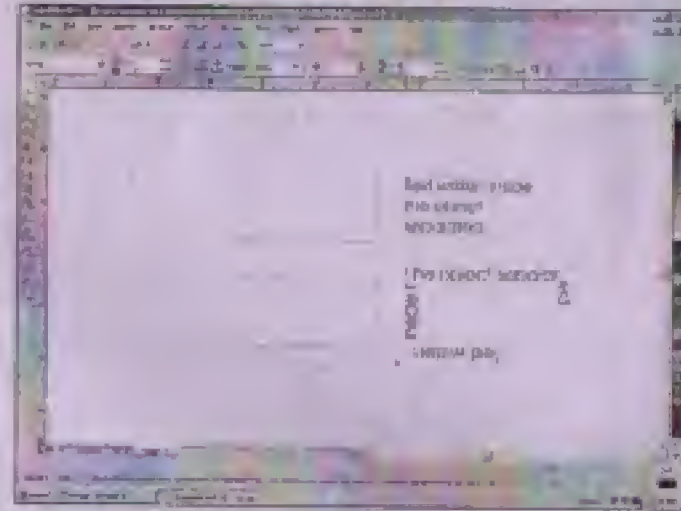
شکل نمبر 5.5

آپ ٹیکسٹ فریم کو اوہجیکٹ سے علیحدہ بھی کر سکتے ہیں۔ جب آپ یہ کام کرتے ہیں تو

ٹیکسٹ فریم اوہجیکٹ کی شکل کے مطابق ہی رہتا ہے۔

ٹیکسٹ فریم کو اوہجیکٹ سے جدا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Pick ٹول کی مدد سے متعلقہ اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- مینو بار میں سے Arrange مینو پر کلک کریں اور Break Apart کا انتخاب کریں۔
- 3- اب ڈرائنگ ونڈو کے کسی خالی حصے پر کلک کریں۔ دو پارہ مستقل طور پر منتخب کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے اسے ایک طرف لے جائیں۔ آپ دیکھیں گے کہ دونوں حصے ایک دوسرے سے علیحدہ ہو گئے ہیں جبکہ ٹیکسٹ کی شکل ویسے ہی کی ویسے ہی ہے۔ اس طریقہ سے اوہجیکٹ کے اوپر اور اندر لکھے گئے دونوں طرح کے ٹیکسٹ کو علیحدہ کیا جاسکتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 5.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.6

Text پراپرٹی بار

جیسے ہی آپ Text ٹول پر کلک کرتے ہیں ڈرائنگ ونڈو کے اوپر اس کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جاتی ہے۔ یہ بار آرننگ ٹیکسٹ کے مقابلے میں جیراگراف ٹیکسٹ کیلئے زیادہ فائدہ مند ہے۔ اب ہم آپ کو ٹیکسٹ نمبر 5.1 میں اس بار پر موجود ٹولز کی تفصیل بتاتے ہیں۔

ٹیکسٹ پراپرٹی بار نمبرز 5.1

| ٹول | نام | اس کا کام |
|-----|-----------------------|---|
| | Default Style to Edit | ڈیفالٹ سٹائل کیلئے |
| | Style List | اس میں موجود Styles آپ ٹیکسٹ پر لگا سکتے ہیں۔ |
| | Font list | اس پر کلک کرنے سے Fonts کی ایک لسٹ ظاہر ہوتی ہے جن میں سے آپ کوئی بھی اپنے منتخب کئے ٹیکسٹ پر لگا سکتے ہیں۔ |
| | Font Size List | اس پر کلک کرنے سے فونٹس کے سائز کی لسٹ ظاہر ہوتی ہے جن میں سے کوئی سا سائز لگایا جاسکتا ہے۔ |
| | Bold | منتخب شدہ ٹیکسٹ کو موٹا کرنے کیلئے اس پر کلک کرتے ہیں۔ |
| | Italic | منتخب شدہ ٹیکسٹ کو تیز چھانے کیلئے اس پر کلک کرتے ہیں۔ |
| | Underline | منتخب شدہ ٹیکسٹ کے نیچے لائن لگانے کیلئے اس پر کلک کرتے ہیں۔ |
| | Horizontal Alignment | اس پر کلک کرنے سے ایک لسٹ ظاہر ہوتی ہے جس میں جیراگراف کی الائنمنٹ (Alignment) کے مختلف آپشنز ہوتے ہیں۔ |
| | Decrease Indent | جیراگراف ٹیکسٹ کو باہر کی طرف دھکیلتے کیلئے |
| | Increase Indent | جیراگراف ٹیکسٹ کو اندر کی طرف دھکیلتے کیلئے |

| | |
|-------------------------|---|
| Show/Hide Bullets | نیکسٹ کے بائیں جانب بلیٹس لگانے کیلئے |
| Show/Hide Drop Cap | پھر گراف نیکسٹ کے پہلے حرف کو بڑا ظاہر کرنے کیلئے |
| Non-printing Characters | ان حروف کو ظاہر کرنے کیلئے جو پرنٹنگ میں نہیں آتے جیسے پیس و غیرہ۔ |
| Format Text | Format Text کا ڈائیلاگ باکس کھولنے کیلئے |
| Edit Text | نیکسٹ کے اندر تبدیلیوں کیلئے Edit Text کا ڈائیلاگ باکس کھولنے کیلئے |

پر اپنی بار اور Format Text ڈائیلاگ باکس دونوں سے نیکسٹ کی فارمیٹنگ کرنا یعنی اس کا فونٹ تبدیل کرنا اسے بولڈ کرنا یا پھر اس کا سائز تبدیل کرنا سب ممکن ہے۔ یہ کنٹرولر تین مختلف سلیکشن سیٹنگز کی بناء پر مختلف طریقے سے کام کرتے ہیں جیسا کہ ٹیبل نمبر 5.2 میں بیان کیا گیا ہے۔

ٹیبل نمبر 5.2 مختلف سلیکشن سیٹنگز کے ساتھ نیکسٹ کو فارمیٹ کرنا

| سلیکشن سیٹنگ | فارمیٹنگ کا عمل |
|--|---|
| اگر سارے نیکسٹ کو منتخب کیا جائے تو | فارمیٹنگ کا عمل سارے نیکسٹ پر یکساں ہوگا۔ |
| اگر کچھ مخصوص نیکسٹ کو منتخب کیا جائے تو | صرف منتخب شدہ نیکسٹ پر عمل ہوگا۔ |
| اگر کمر نیکسٹ کے اندر موجود ہو تو | فارمیٹنگ اس سے اگلے حرف پر سے شروع ہوگی۔ |

نیکسٹ کو فارمیٹ کرنا

کورل ڈرا 12 کے اندر آپ نیکسٹ کو 001 سے لے کر 3000 پوائنٹ تک کا سائز لگا سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 کے اندر فارمیٹنگ ہانڈل ایسے ہی ممکن ہے جیسے کسی ورڈ پروسیسر کے پروگرام کے اندر ممکن ہوتی ہے۔ فارمیٹنگ کے عمل سے پہلے نیکسٹ کو منتخب کرنا ضروری ہوتا ہے۔

نیکسٹ کو منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

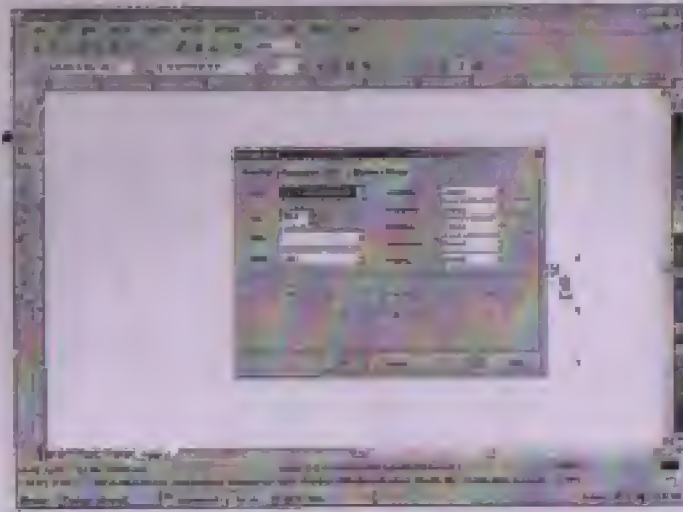
- 1- سارے نیکسٹ کو منتخب کرنے کیلئے Pick ٹولی کی مدد سے نیکسٹ پر کلک کریں۔
- 2- کچھ مخصوص حروف کو منتخب کرنے کیلئے Text ٹول کے ذریعے ان حروف کے گرد ڈرائنگ

کریں۔

حروف کو فارمیٹ کرنا

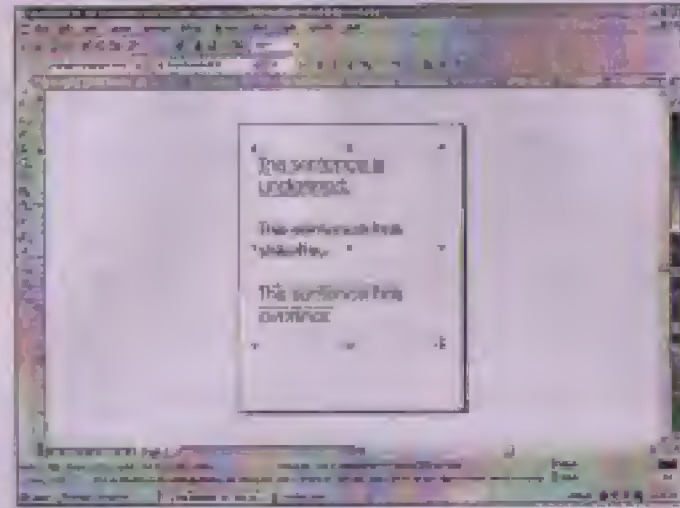
منتخب شدہ نیکسٹ میں حروف کو فارمیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ان حروف کو منتخب کریں جن کو فارمیٹ کرنا درکار ہو۔
- 2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔ Format Text کا ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔
- 3- Character کے ٹیب پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 5.7 میں دکھایا گیا ہے۔

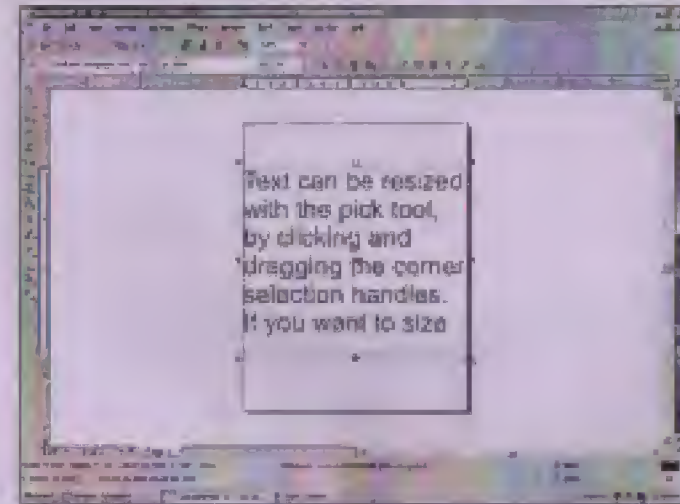


شکل نمبر 5.7

- 4- Font لسٹ میں سے کوئی سائز منتخب کریں۔
- 5- Size لسٹ سے فونٹ کا سائز منتخب کریں۔
- 6- Style لسٹ میں سے Bold-Italic، Bold، Normal-Italic، Normal میں سے کوئی سائز منتخب کریں۔
- 7- Underline لسٹ میں سے حروف کے نیچے لائن لگانے کیلئے آپشن منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 5.8 میں اوپر والی لائن)۔
- 8- Strikethru لسٹ سے حروف کے عمودی درمیان میں لائن لگانے کیلئے کوئی آپشن منتخب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.8 میں درمیان والی لائن)
- 9- Overline لسٹ میں سے حروف کے اوپر لائن لگانے کیلئے کوئی آپشن منتخب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.8 میں نیچے والی لائن)



شکل نمبر 5.8



شکل نمبر 5.9

10- Uppercase سے All Caps اور Small Caps میں سے کسی کا انتخاب کریں۔

نوٹ: All Caps اور Small Caps دونوں ٹیکسٹ کو بڑے حروف میں تبدیل کریں گے۔ All Caps کے حروف Small Caps کی نسبت اونچائی میں بڑے ہوتے ہیں۔

11- Position سے Superscript کا انتخاب حروف کو بیس لائن سے اوپر ظاہر کرنے کیلئے ہے اور Subscript کا انتخاب بیس لائن سے نیچے ظاہر کرنے کیلئے ہے۔

12- تمام سینک کے بعد Apply میں دباؤں اور Format Text ڈائیلاگ باکس سے نکلنے کیلئے

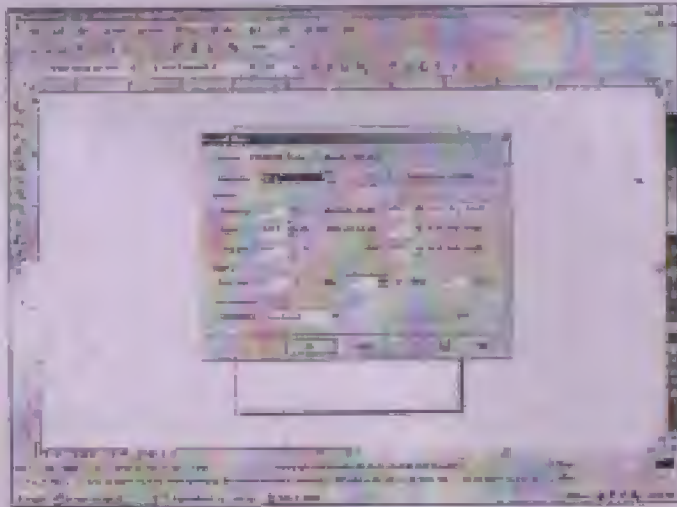
OK کا بٹن دباؤں۔

Format Text ڈائیلاگ باکس کے علاوہ یہ فارمیٹنگ پر اپنی بار کے ذریعے بھی ممکن ہے۔ آرٹیکل ٹیکسٹ کو بڑا کرنے کیلئے اس کو منتخب کریں اور اس کے کناروں کو ڈریگ کے ذریعے کھینچ کر بڑا کریں۔ اگر آپ پیراگراف ٹیکسٹ فریم کے ساتھ ساتھ ٹیکسٹ کو بھی بڑا کرنا چاہتے ہیں تو اوپر والے قلم کے ساتھ Alt کا بٹن بھی دباؤں رکھیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.9)

پیراگراف فارمیٹنگ (Paragraph Formating)

پیراگراف کے اندر مختلف تبدیلیوں کیلئے پیراگراف فارمیٹنگ کی جاتی ہے۔ Text Format ڈائیلاگ باکس میں Character ٹیب کے بعد Paragraph ٹیب ہے جس کے ذریعے پیراگراف کے اندر فارمیٹنگ کی جاتی ہے۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

- 1- جس پیراگراف میں فارمیٹنگ درکار ہے اسے منتخب کر لیں۔
- 2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+T دباؤں۔
- 3- Paragraph ٹیب پر کلک کریں جس سے شکل نمبر 5.10 کے مطابق ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگی۔



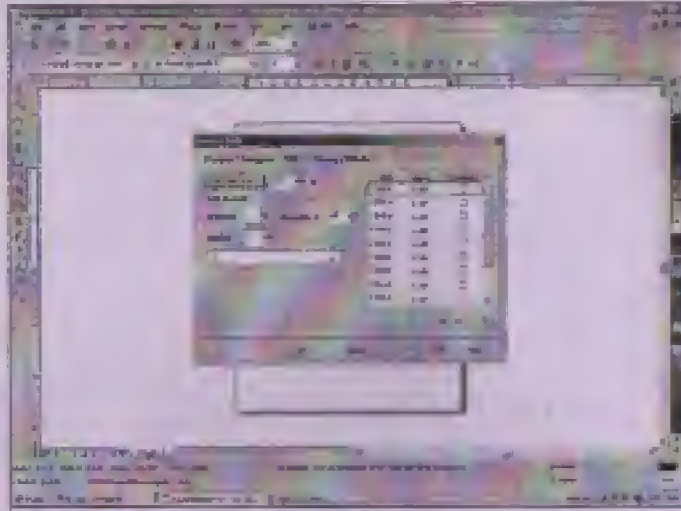
شکل نمبر 5.10

- 4- Alignment سے بائیں سے الائنمنٹ کا کوئی آپشن مثلاً 'Center' 'Left' 'None' 'Right' 'Full Justify' یا 'Force Justify' منتخب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.11)

ٹیبز (Tabs) سیٹ کرنا

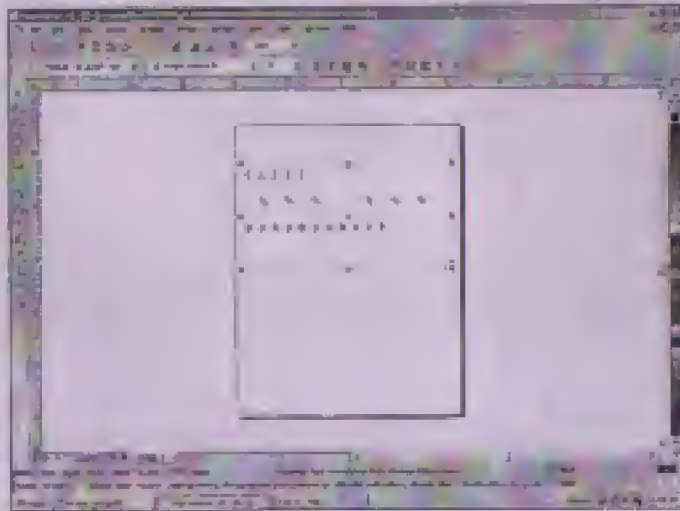
ٹیب کے فاصلے اور ٹیب کی الائنمنٹ کیلئے ٹیب استعمال کیا جاتا ہے۔ ٹیب کی سیٹنگ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ہیرا گراف ٹیکسٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Text ٹول پر کلک کریں اور Format Text کو منتخب کریں۔
- 3- Tabs ٹیب پر کلک کریں جس سے آپ کے سامنے شکل نمبر 5.12 کی طرح ٹیب کھل جائے گا۔

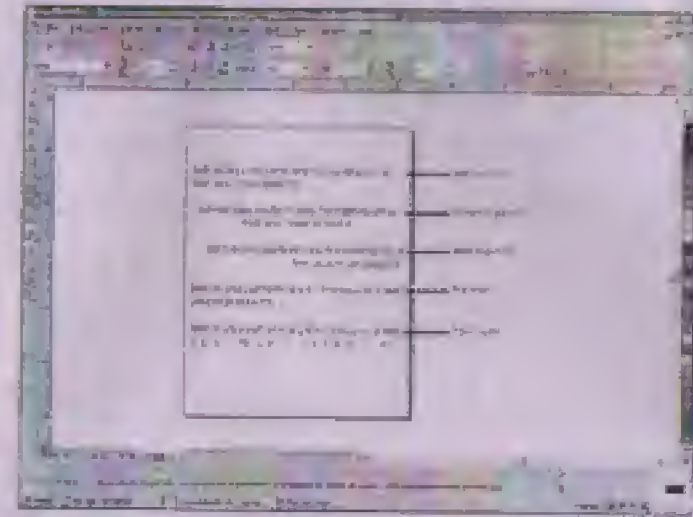


شکل نمبر 5.12

- 4- Add tabs every کے آگے موجود ٹیکسٹ باکس میں ٹیکسٹ کریں اور اس میں وہ فاصلہ ٹائپ کریں یا منتخب کریں جس کے بعد آپ ہر ٹیب کو سیٹ کرنا چاہتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 5.13 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.13



شکل نمبر 5.11

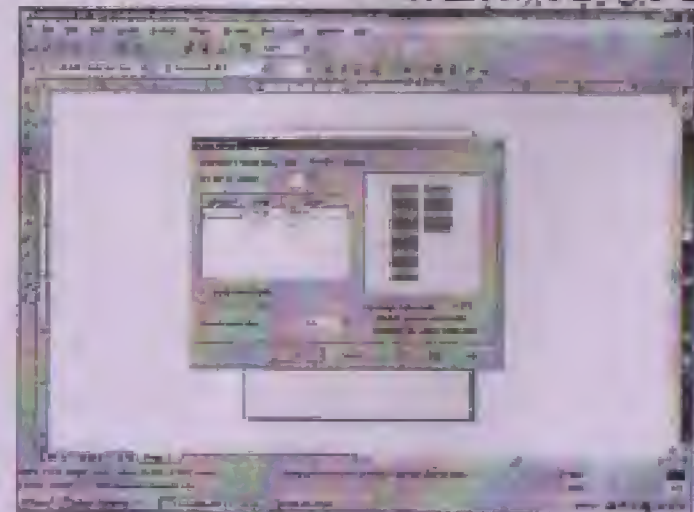
نوٹ: Force Justify آپشن ہیرا گراف میں سب سے لمبی لائن کا تعین کرتا ہے اور پھر باقی تمام لائنوں کو اس پوائنٹ تک بڑھا دیتا ہے۔

- 5- حرفوں، لفظوں یا لائنوں کے درمیانی فاصلہ کو سیٹ کرنے کیلئے Spacing ایریا میں موجود Character اور Word کے باکسز کے سامنے مطلوبہ مقدار لکھیں۔ اسی طرح Before Paragraph کے باکس کے سامنے ہیرا گراف کی پہلی لائن سے پہلے کی پسین مقرر کرنے کیلئے مقدار لکھیں۔ اس کے علاوہ آپ فاصلے کی اکائی بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔ After Paragraph کے باکس میں ہیرا گراف کی آخری لائن کے بعد کی پسین مقرر کرنے کیلئے مقدار درج کریں۔
- 6- Indents ایریا میں ہیرا گراف کی لائنوں میں دائیں یا بائیں طرف جگہ چھوڑنے کیلئے تین آپشنز ہیں۔ First line کے باکس میں پہلی لائن کے شروع میں فاصلہ چھوڑنے کیلئے مقدار درج کی جاتی ہے۔ Left کے باکس میں مقدار درج کرنے سے پہلی لائن کے علاوہ لائنوں کے بائیں طرف جگہ چھوڑی جاتی ہے۔ اور Right کے باکس میں دائیں جانب جگہ چھوڑنے کیلئے مقدار درج کی جاتی ہے۔
- 7- Text Direction کے ایریا میں Orientation کی فہرست میں ٹیکسٹ کی سمت کا انتخاب کیا جاتا ہے۔ آپ اپنی ضرورت کے مطابق Horizontal یا Vertical سمت کا انتخاب کر سکتے ہیں۔ اسی طرح Direction کی فہرست میں سے آپ Left to Right یا پھر Right to Left کا انتخاب کر سکتے ہیں۔
- 8- تمام سیٹنگ مکمل کرنے کے بعد Apply بٹن پر کلک کریں اور بعد میں OK بٹن پر۔

- 5- Tabs کالم میں سیل پر کلک کریں اور ٹیب کی سینک اور ٹیب کی قسم کا تعین کریں اور یہ بھی کہ آیا ٹیب منتخب ہو ہے۔
- 6- Alignment کالم میں سیل پر کلک کریں اور ٹیب کی سینک اور ٹیب کی قسم کا تعین کریں اور یہ بھی کہ آیا ٹیب لیڈ کرے گا۔
- 7- Leader کالم میں سیل پر کلک کریں اور ٹیب کی سینک اور ٹیب کی قسم کا تعین کریں اور یہ بھی کہ آیا ٹیب منتخب ہے۔
- 8- جمع (+) کا ٹن یا ٹیب ڈالنا ہے اور منفی (-) کا ٹن منتخب شدہ ٹیب کو ڈیلیٹ کرتا ہے۔ اور تیسرا ٹن (X) تمام لیڈر کو ڈیلیٹ کر دیتا ہے۔
- 9- Trailing Leader سیکشن میں Character لسٹ کو استعمال کرتے ہوئے تعین کریں کہ ٹیب کی پھوڑی ہوئی پس میں کونسا حرف ظاہر ہوگا۔
- 10- Spacing ڈراپ ڈاؤن لسٹ پر کلک کریں۔ ٹیب کی پس میں ظاہر ہونے والے حروف کے درمیان پس میں آپ تہدلی کر سکتے ہیں۔
- 11- Apply اور پھر OK ٹن پر کلک کریں۔

کالمز بنانا

- آپ اپنے ٹیکسٹ کو کالموں میں بھی لکھ سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- اس پیراگراف کو منتخب کریں جس کے ٹیکسٹ کو آپ کالمز میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔
 - 2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔
 - 3- Format Text ڈائیلاگ باکس میں Columns ٹیب پر کلک کریں جس سے شکل نمبر 5.14 کے مطابق ٹیب ظاہر ہو جائے گا۔

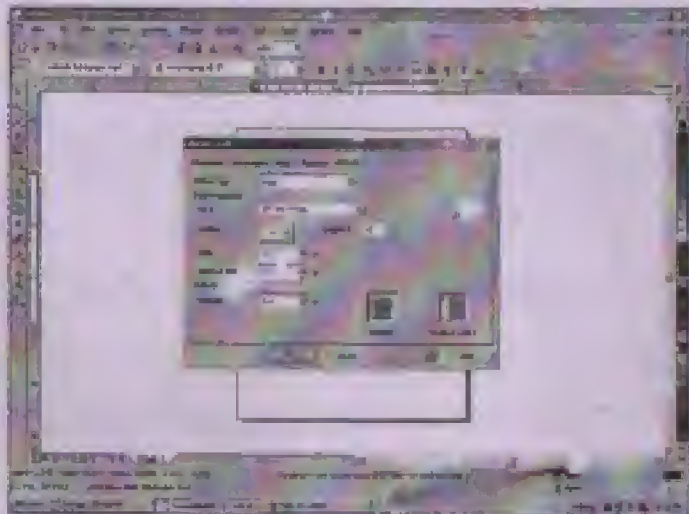


شکل نمبر 5.14

- 4- جتنے کالمز آپ بنانا چاہتے ہیں اس کی تعداد Number of columns کے باکس میں درج کریں۔
- 5- کالمز کی چوڑائی اور کالموں کا درمیانی فاصلہ مقرر کرنے کیلئے Width اور Gutter کے نیچے مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 6- اگر آپ کالموں کی چوڑائی ایک جہتی رکھنا چاہتے ہیں تو Equal column width چیک باکس منتخب کریں۔
- 7- Vertical Justification لسٹ میں سے کالمز کو عمودی طور پر جسٹیفائی کرنے کیلئے کسی ایک آپشن کا انتخاب کریں۔
- 8- Apply اور پھر OK ٹن پر کلک کریں۔

ایفیکٹس کو استعمال کرنا

- Effects ٹیب کو استعمال کرتے ہوئے آپ مختلف ایفیکٹس مثلاً ڈراپ کیپ اور بلیٹس وغیرہ ڈال سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- اس پیراگراف کو منتخب کریں جس پر آپ ایفیکٹس کا استعمال کرنا چاہتے ہیں۔
 - 2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔
 - 3- Format Text ڈائیلاگ باکس میں Effects ٹیب پر کلک کریں جس سے شکل نمبر 5.15 کے مطابق Effects ٹیب ظاہر ہو جائے گا۔



شکل نمبر 5.15

- 4- Effect Type لسٹ میں سے Bullet کا انتخاب کریں۔ اس کے بعد مندرجہ ذیل آپشنز منتخب کریں۔

Font کی لسٹ میں بائٹ کیلئے کوئی سافونٹ منتخب کریں۔

Symbol کی لسٹ میں سے کوئی سافونٹ منتخب کریں۔

Symbol # ٹیکسٹ باکس میں اس سہیل کا نمبر (اگر آپ کو معلوم ہو) درج کریں جسے آپ بطور بائٹ استعمال کرنا چاہتے ہیں۔

Size کے سامنے بائٹ کا سائز درج کریں۔

Baseline shift کے سامنے وہ مقدار درج کریں جتنا آپ بائٹ کو نیچے لائن سے اوپر یا نیچے رکھنا چاہتے ہیں۔

5- Indents ایریا میں فیصلہ کریں کہ آپ بلیس کو کس جگہ پر ظاہر کرنا چاہتے ہیں۔

6- اگر آپ پیراگراف کے پہلے حرف کو باقی حروف کی نسبت زیادہ بڑا ظاہر کرنا چاہتے ہیں تو Effect Type لسٹ سے Drop cap آپشن چنیں۔

7- Dropped lines باکس میں لائنوں کی تعداد درج کریں جن میں پیراگراف کا پہلا حرف پورا آئے گا۔

8- ذراپ شدہ حرف سے بعد حروف کا فاصلہ سیٹ کرنے کیلئے Indents ایریا کو استعمال کریں۔

9- Apply اور پھر OK بٹن پر کلک کریں۔

ٹیکسٹ کے اندر تبدیلیاں کرنا

جب آپ کو ٹیکسٹ کے اندر بڑے پیمانے پر تبدیلیاں کرنا درکار ہو تو Edit Text ڈائیلاگ باکس آپ کیلئے بہت کارآمد ثابت ہوتا ہے۔ اس کو استعمال کرنے کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں۔

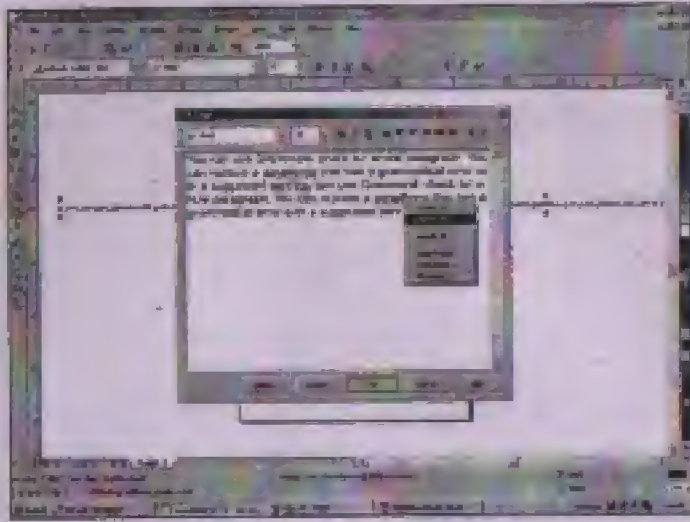
1- اس ٹیکسٹ کو منتخب کریں جس میں تبدیلیاں کرنا درکار ہے۔

2- Text مینو پر کلک کریں اور Edit Text کا انتخاب کریں جس سے Edit Text ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.16 میں دکھایا گیا ہے۔

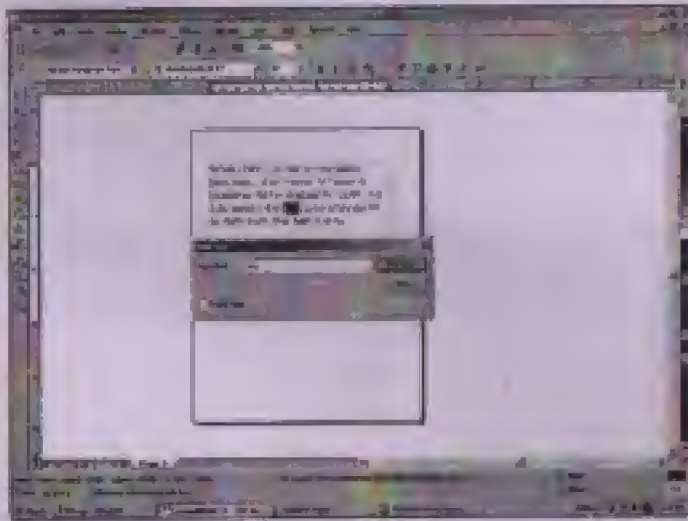
3- Edit Text ڈائیلاگ باکس کا کام ایک ورڈ پروسیسر کا سا ہے جس کے ذریعے آپ ٹیکسٹ میں تصحیف اضافہ کر سکتے ہیں بلکہ اس میں سے ٹیکسٹ کو ڈیلیٹ بھی کر سکتے ہیں۔ Edit Text ڈائیلاگ باکس ان الفاظ کے نیچے سرخ لائن بھی لگا دیتا ہے جو کمپیوٹر کی ڈکشنری میں موجود نہیں ہوتے اور پھر اس طرف پر رائٹ کلک کرنے سے آپ غلط الفاظ کو کمپیوٹر کی ڈکشنری میں موجود متبادل الفاظ سے تبدیل بھی کر سکتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 5.16 میں دکھایا گیا ہے۔

4- اس ڈائیلاگ باکس میں ٹیکسٹ کا فونٹ سائز، اسٹائل، ڈیفیو کرنے کے بعد OK بٹن

پر کلک کریں۔ ڈرائنگ ونڈو میں آپ کے ٹیکسٹ پر تبدیلیاں ہو چکی ہوں گی۔



شکل نمبر 5.16



شکل نمبر 5.17

Find and Replace کا استعمال

کودل ذرا 12 میں آپ ٹیکسٹ میں کسی خاص لفظ کو بڑی آسانی سے ڈھونڈ سکتے ہیں اور اتنی آسانی سے اس کو کسی اور لفظ سے تبدیل بھی کر سکتے ہیں۔ اس عمل کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے کو دہرائیں۔

1- ٹیکسٹ کے بلاک کو منتخب کریں۔

2- مینو بار پر Edit مینو پر کلک کریں کر سر کو Find and Replace پر لائیں اور Find

Text کا انتخاب کریں۔ Find Text ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.17

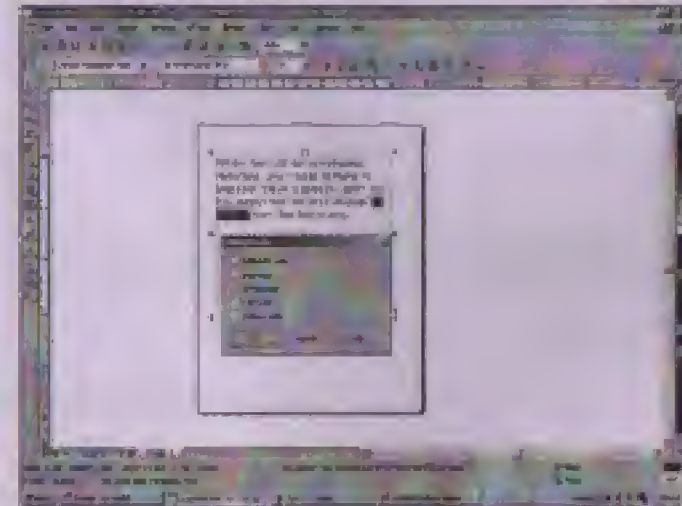
میں دکھایا گیا ہے۔

- 3- اب Find what باکس میں وہ لفظ ٹائپ کریں جسے آپ تلاش کرتا چاہتے ہیں۔
- 4- لفظ کو تلاش کرنے کیلئے Find next بٹن پر کلک کریں۔ تلاش ختم کرنے کے بعد ڈائیلاگ باکس سے نکلنے کیلئے Close بٹن پر کلک کریں۔
- 5- مندرجہ بالا طریقہ سے آپ Find what باکس میں چاہے چھوٹے حروف لکھیں یا بڑے وہ تلاش کے عمل میں کوئی تیز نہیں رکھے گا۔ لیکن اگر آپ چاہتے ہیں کہ کمپیوٹر وہی لفظ ڈھونڈے جو آپ نے لکھا ہے تو Match case چیک باکس کو منتخب کر لیں۔

چھوٹے بڑے حروف کو آپس میں تبدیل کرنا

کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ اپنے نکتے ہوئے ٹیکسٹ کے چھوٹے بڑے حروف کو آپس میں Change Case کی کمانڈ سے تبدیل کر سکیں۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں۔

- 1- اس ٹیکسٹ کو منتخب کریں جس کے حروف کو تبدیل کرنا درکار ہے۔
- 2- Text مینو پر کلک کریں اور Change Case کا انتخاب کریں۔ یا پھر Shift+F3 کیز دبائیں۔ اس سے Change Case ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.18 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.18

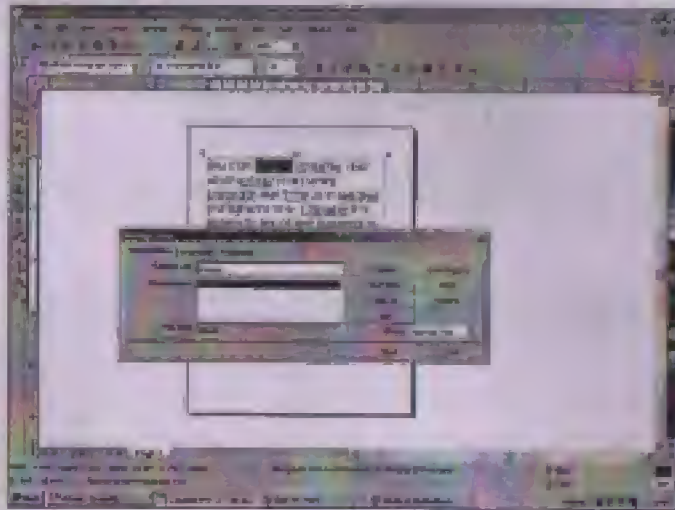
- 3- اس ڈائیلاگ باکس میں مندرجہ ذیل آپشنز موجود ہوں گے:
- Sentence case: پہلے لفظ کا پہلا حرف بڑا ہو جاتا ہے۔
- lowercase: اس سے جملے کے تمام حروف چھوٹے ہو جائیں گے۔
- UPPERCASE: اس سے جملے کے تمام حروف بڑے ہو جائیں گے۔

- Title Case: اس سے جملے کے تمام لفظوں کے پہلے پہلے حرف بڑے ہو جائیں گے۔
- TOGGLE CASE: اس سے جو حروف چھوٹے ہو گئے وہ بڑے ہو جائیں گے اور جو بڑے ہو گئے وہ چھوٹے ہو جائیں گے۔
- 4- اپنا مطلوبہ آپشن منتخب کرنے کے بعد OK بٹن دبائیں۔

سپیلنگ چیک کرنا

کورل ڈرا 12 میں یہ سہولت بھی موجود ہے کہ آپ اپنے نکتے ہوئے ٹیکسٹ کے سپیلنگ چیک کر سکیں اور کورل ڈرا کی ڈکشنری کے مطابق لفظ لفظ کو متبادل درست لفظ سے تبدیل بھی کر سکیں۔ یہ عمل کئی طرح سے ہو سکتا ہے۔ آپ اپنے تمام ٹیکسٹ کے سپیلنگ کو اکٹھا چیک کر سکتے ہیں یا پھر اس کے ایک مخصوص حصے یا اس کے ایک منتخب شدہ لفظ کے۔ آگے ہم آپ کو اس کا طریقہ بتائے دیتے ہیں۔

- 1- جس ٹیکسٹ کے سپیلنگ چیک کرنا چاہتے ہیں اس کو منتخب کر لیں۔
- 2- Text مینو پر کلک کریں اور کمر کو Writing tools پر لائیں اور Spell check کا انتخاب کریں۔ Writing tools ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.19 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.19

- 3- Replace with باکس میں وہ لفظ ظاہر ہوتا ہے جو کہ غلط لفظ کا متبادل ہوتا ہے اور جس کے ساتھ غلط لفظ کو تبدیل کیا جاسکتا ہے۔
- 4- Replacements باکس میں کورل ڈرا بہت سے متبادل الفاظ مہیا کرتا ہے۔ ان میں سے کسی ایک کا انتخاب کریں اور Replace بٹن دبائیں۔

5- الفاظ الفاظ کو دہرائے گا دہرایا چھوڑنے کیلئے Skip Once یا Skip All مین پر کلک کریں۔

6- Undo مین آپ کی تبدیلی کو کینسل کر دیتا ہے۔

7- Add مین سے وہ لفظ کورل ڈرا کی ڈکشنری میں ڈالا جاسکتا ہے جو پہلے سے موجود نہ ہو۔

8- تمام تبدیلیاں کر لینے کے بعد Close مین دہائیں۔

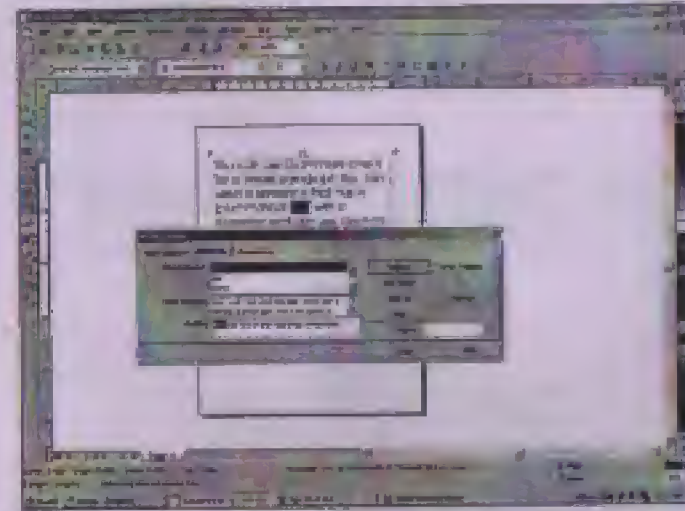
گرامر چیک کرنا

سپیئلنگ کو چیک کرنے کی طرح کورل ڈرا 12 میں یہ سہولت بھی موجود ہے کہ آپ اپنے ٹیکسٹ کی گرامر چیک کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں۔

1- اس ہیلے یا پیراگراف کو منتخب کر لیں جس کی گرامر چیک کرنا درکار ہے۔

2- Text مینو پر کلک کریں 'کرمر کو Writing tools پر لائیں اور Grammatik کمانڈ منتخب کریں' جس سے آپ کے سامنے Writing tools ڈائیلاگ باکس کی Grammatik

شیٹ کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.20 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.20

3- Replacements باکس میں الفاظ گرامر کا متبادل ظاہر ہو رہا ہو گا جس کو منتخب کر کے Replace مین دہائیں۔

4- New sentence باکس میں Replacements باکس میں موجود لفظ کو استعمال کرتے ہوئے نیا جملہ درج کیا گیا ہے۔

5- Spelling لسٹ باکس میں الفاظ لفظ کو ہائیلائٹ کیا گیا ہوتا ہے۔

6- گرامر کی غلطی کو نظر انداز کرنے کیلئے Skip Once یا Skip All مین دہائیں۔

7- Undo مین آپ کی تبدیلی کو کینسل کر دیتا ہے۔

8- تمام تبدیلیاں کر لینے کے بعد Close مین دہائیں۔

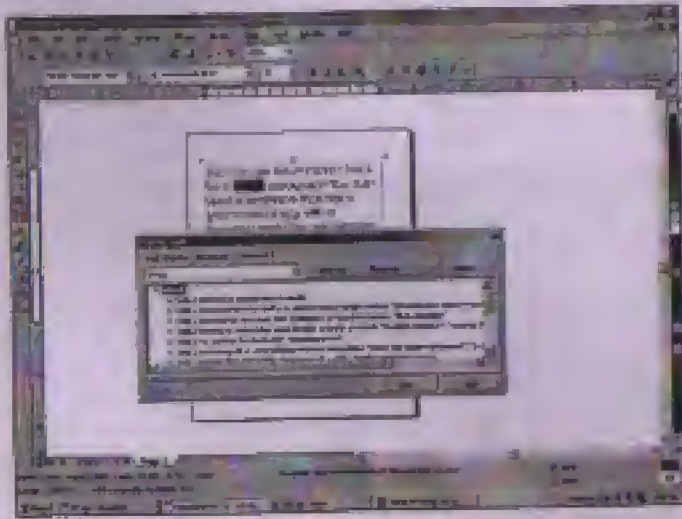
تھیسارس (Thesaurus) کا استعمال

تھیسارس کے ذریعے آپ کسی لفظ کے مترادف، متضاد اور ملحقہ الفاظ تلاش کر سکتے ہیں۔ ذیل میں اس کا طریقہ درج کیا گیا ہے۔

1- ٹیکسٹ میں سے کسی لفظ کو منتخب کریں۔

2- Text مینو پر کلک کریں 'کرمر کو Writing tools پر لائیں اور Thesaurus کمانڈ منتخب کریں'۔ شکل نمبر 5.21 کے مطابق Writing tools ڈائیلاگ باکس کی Thesaurus

شیٹ ظاہر ہو جائے گی۔



شکل نمبر 5.21

3- اس شیٹ میں منتخب شدہ لفظ لسٹ باکس میں نظر آ رہا ہو گا۔

4- Option مین پر کلک کریں اور Synonym منتخب کریں۔ لسٹ باکس کے نیچے منتخب شدہ لفظ کے مترادف الفاظ کی لسٹ ظاہر ہو جائے گی۔ اب آپ لسٹ سے کوئی لفظ چن سکتے ہیں۔

اگر آپ Antonym چننے ہیں تو مربع کے نشان (+) پر کلک کریں جس سے الفاظ کی ایک لسٹ ظاہر ہو جائے گی۔ اس لسٹ میں سے مطلوبہ لفظ چنیں۔

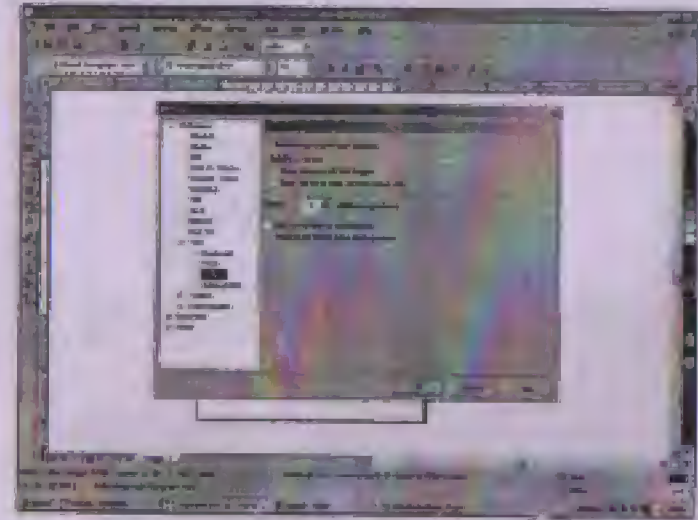
5- Thesaurus لسٹ میں موجود کسی لفظ کو ڈاکومنٹ میں منتخب شدہ لفظ سے تبدیل کرنے کیلئے

Replace مین پر کلک کریں۔

6- تبدیلیاں کر لینے کے بعد Close مین کو دہائیں۔

اگر آپ چاہے ہیں کہ کورل ڈرا خود بخود آپ کے سپیلنگ چیک کرتا رہے تو مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کمانڈ چنیں جس سے Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔
- 2- ڈائیلاگ باکس میں بائیں طرف موجود مینو سے Text کے پہلے موجود تیک (+) کے نشان پر کلک کریں۔
- 3- ظاہر ہونے والی فہرست میں سے Spelling کو منتخب کریں۔
- 4- اب Perform Automatic Spell Checking چیک باکس کو منتخب جیسا کہ شکل نمبر 5.22 میں دکھایا گیا ہے۔ آخر میں OK کے بٹن پر کلک کریں۔
- 5- اب آپ ڈرائنگ ونڈو پر جیسے ہی غلط سپیلنگ کا حامل کوئی لفظ لکھیں گے اس کے نیچے سرخ رنگ کی لائن لگ جائے گی۔ اگر اس چیک باکس کو منتخب نہ کیا گیا ہو تو غلط الفاظ کے نیچے سرخ لائن نہیں لگتی۔



شکل نمبر 5.22

باب نمبر 6

ٹیکسٹ کا جدید استعمال

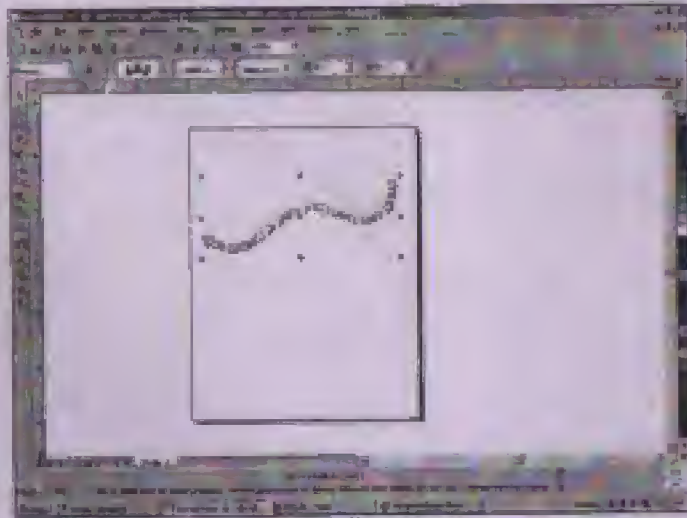
تعارف

باب نمبر 5 آرائنگ ٹیکسٹ اور پیراگراف ٹیکسٹ لکھنے اور اسے فارمیٹنگ کرنے پر مشتمل تھا۔ کورل ڈرا 12 میں ٹیکسٹ کے کام کو بہت بڑا حاد بنا گیا ہے۔ اس باب میں ہم آپ کو ٹیکسٹ کے مزید جدید استعمالات کے متعلق بتائیں گے۔

ٹیکسٹ کو کسی پاتھ پر فٹ کرنا

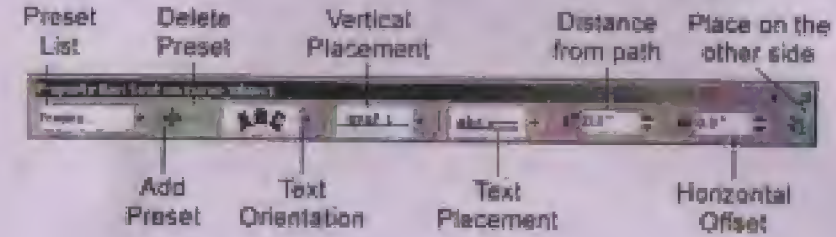
آرائنگ ٹیکسٹ کو کسی لائن یا دائرے یا پھر کسی اوہجیکٹ کے اوپر فٹ کیا جاسکتا ہے۔ اس کے علاوہ اس کی پوزیشن میں مزید تبدیلی بھی کی جاسکتی ہے۔ مثال کے طور پر آپ ٹیکسٹ کی پوزیشن پاتھ کی مخالف سمت میں بھی کر سکتے ہیں یا آپ ٹیکسٹ اور پاتھ کا درمیانی فاصلہ بھی سیٹ کر سکتے ہیں۔

- 1- ڈرائنگ ونڈو پر ایک کرک بٹن لیں اور اسے منتخب کر لیں۔
- 2- Text مینو پر کلک کریں اور Fit Text to Path کا انتخاب کریں۔
- 3- اب آپ کا کمر اس کرک کے اوپر ہو گا اور اب آپ اس پاتھ کے مطابق کوئی سا جملہ تحریر کر سکتے ہیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 6.1)



شکل نمبر 6.1

.. اگر آپ اس کو Pick کی مدد سے منتخب کریں گے تو اوپر Text on Curve/Object کی پر اپنی بار ظاہر ہوگی جیسا کہ شکل نمبر 6.2 میں دکھایا گیا ہے۔ اس پر مندرجہ ذیل آپشنز موجود ہوں گے:



شکل نمبر 6.2

Preset List: اس لسٹ میں پہلے سے متعین شدہ نمونے موجود ہوتے ہیں۔

جمع کا بٹن: اس کے ذریعے لسٹ میں مزید پہلے سے متعین شدہ نمونوں کا اضافہ کیا جاسکتا ہے۔

لفی کا بٹن: کسی پہلے سے متعین نمونے کو ختم کرنے کیلئے۔

Text Orientation: اس لسٹ پر کلک کریں اور پاتھ پر موجود ٹیکسٹ کی شکل اور سمت سیٹ کرنے کیلئے کوئی آپشن منتخب کریں۔

Vertical Placement: ٹیکسٹ کو عمودی طور پر پاتھ سے اوپر نیچے یا درمیان میں فٹ کرنے کیلئے۔

Text Placement: ٹیکسٹ کو افقی طور پر پاتھ سے دائیں بائیں یا درمیان میں رکھنے کیلئے۔

Distance from Path: اس میں اتنی مقدار درج کی جاتی ہے جتنا فاصلہ ٹیکسٹ کا پاتھ سے اوپر یا نیچے رکھنا درکار ہوتا ہے۔

Horizontal Offset: اس میں اتنی مقدار درج کی جاتی ہے جتنا فاصلہ ٹیکسٹ کا پاتھ سے دائیں یا بائیں رکھنا درکار ہوتا ہے۔

Place on other side: اس بٹن پر کلک کرنے سے ٹیکسٹ پاتھ کی مخالفت سمت پر منتقل ہو جاتا ہے۔

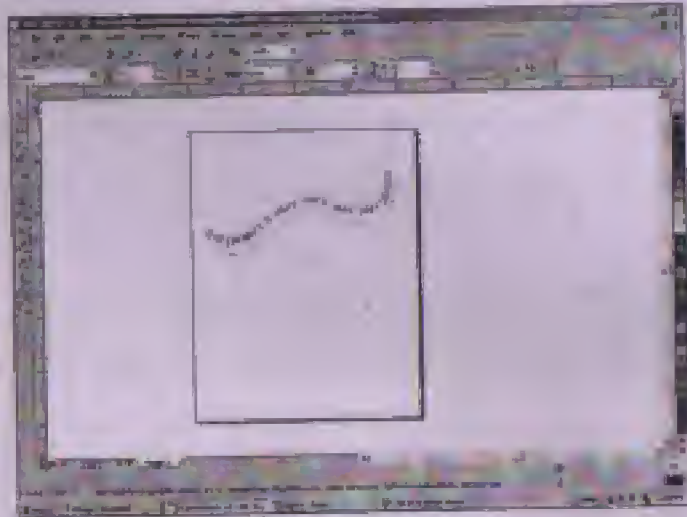
ان سب کاموں کے علاوہ آپ Shape ٹول کی مدد سے نوڈز کے ذریعے بھی ٹیکسٹ کی افقی پوزیشن بدل سکتے ہیں۔ Pick ٹول کی مدد سے آپ ٹیکسٹ کے بائیں طرف ظاہر ہونے والی چھوٹی سی سرخ نوڈ کو پکڑ کر ڈرائیگ کے عمل سے اس کو دائیں بائیں بھی کر سکتے ہیں۔

نوٹ: اگر ٹیکسٹ کو بند اوہجیکٹ یعنی دائرے وغیرہ پر فٹ کیا گیا ہو تو ٹیکسٹ درمیان سے شروع ہوگا اور اگر ٹیکسٹ کو ایسے اوہجیکٹ پر فٹ کیا گیا ہو جو کھلا ہو جیسے ایک لائن تو ٹیکسٹ بائیں مقام سے شروع ہوگا۔ اس کے علاوہ آپ اوہجیکٹ پر کسی بھی مقام پر کلک کر کے وہاں سے ٹیکسٹ لکھنا شروع کر سکتے ہیں۔

اگرچہ کورل بار پاتھ اور ٹیکسٹ کو ایک ہی اوہجیکٹ تصور کرتا ہے لیکن اگر آپ چاہتے ہیں کہ ٹیکسٹ کو پاتھ سے علیحدہ کر لیا جائے تو یہ ممکن ہے اور اس عمل سے ٹیکسٹ کی شکل پاتھ کے مطابق ہی رہے گی۔ اس کے علاوہ ٹیکسٹ کو اس کی اصل شکل میں واپس بھی لایا جاسکتا ہے۔

ٹیکسٹ کو پاتھ سے علیحدہ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

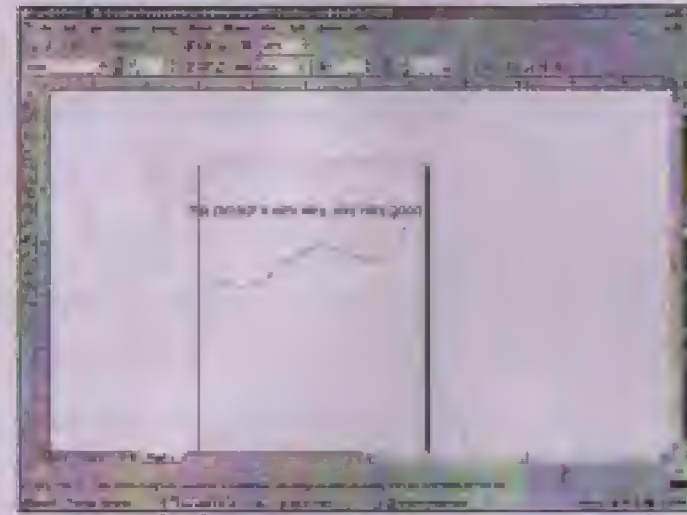
- 1- Pick ٹول کی مدد سے مطلوبہ ٹیکسٹ کو پاتھ سمیت منتخب کریں۔
- 2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Break Apart کا انتخاب کریں۔ ٹیکسٹ شکل نمبر 6.3 کے مطابق علیحدہ ہو جائے گا۔



شکل نمبر 6.3

ٹیکسٹ کو اس کی اصل شکل میں واپس لانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

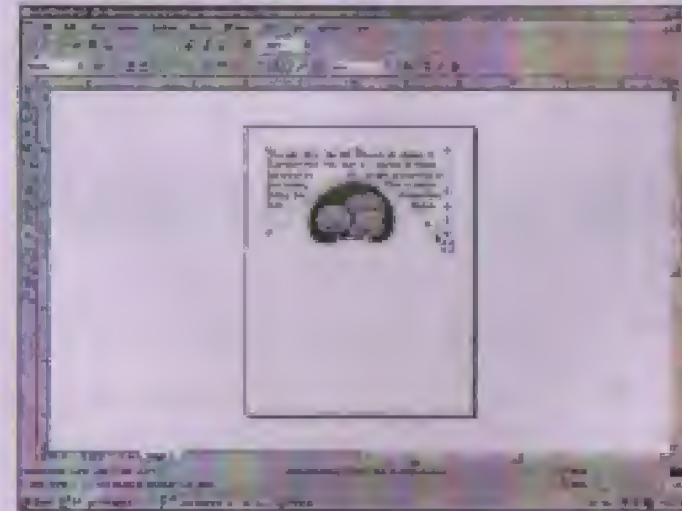
- 1- Pick ٹول کی مدد سے مطلوبہ ٹیکسٹ کو پاتھ سمیت منتخب کریں۔
- 2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Break Apart کا انتخاب کریں۔ پھر ٹیکسٹ کو اکیلا منتخب کریں۔
- 3- اب Text مینو پر کلک کریں اور Straighten text کا انتخاب کریں۔ ٹیکسٹ شکل نمبر 6.4 کے مطابق علیحدہ ہو جائے گا۔



شکل نمبر 6.4

ٹیکسٹ کو اوہجیکٹ کے گرد ترتیب دینا

کورل ڈراما 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ ٹیکسٹ کو کسی اوہجیکٹ کے گرد ترتیب دیں سکیں۔ ایسا کرنے پر ٹیکسٹ اپنی ترتیب اوہجیکٹ کی شکل کے مطابق اختیار کرتا جائے گا۔ یہ کام Interactive tool فلانی آؤٹ کے ذریعے ممکن ہے۔ شکل نمبر 6.5 میں اس کی ایک مثال دکھائی گئی ہے جس میں آپ دیکھ سکتے ہیں کہ کس طرح ٹیکسٹ ایک اوہجیکٹ کے گرد لپٹا ہوا ہے۔ ایسا کرنے کیلئے ذیل میں دیے طریقہ پر عمل کریں:



شکل نمبر 6.5

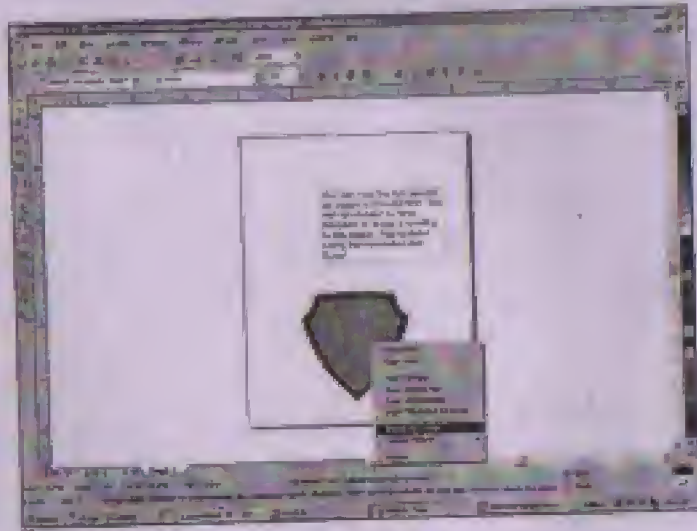
- 1- Text ٹول کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو پر ٹیکسٹ فریم بنائیں۔
- 2- اس کے اندر کچھ ٹیکسٹ ٹائپ کریں۔

- 3- کوئی سائیکل آرٹ اپورٹ کر کے ڈرائنگ ونڈو پر لے کر آئیں۔
- 4- ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں اور Interactive tool فلانی آؤٹ پر کلک کر کے Interactive Envelope ٹول کا انتخاب کریں۔
- 5- ٹیکسٹ فریم پر ظاہر ہونے والی نوڈز کو ڈریک کے ذریعے فریم کو اوہجیکٹ کے گرد ترتیب دیں۔ آپ فریم کو جس طرح شکل دیں گے ٹیکسٹ خود بخود اس کے مطابق تبدیل ہو جاتا ہے۔

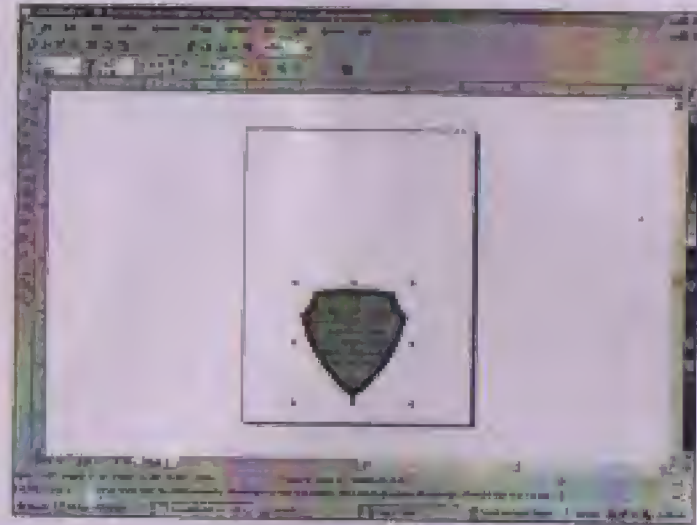
اوہجیکٹ کے اندر ٹیکسٹ کو ترتیب دینا

کورل ڈراما کے اندر یہ ایک خوبصورت آپشن ہے کہ آپ ٹیکسٹ کو اوہجیکٹ کے اندر مدغم کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں۔

- 1- Text ٹول کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو پر ٹیکسٹ فریم بنائیں۔
- 2- اس کے اندر کچھ ٹیکسٹ ٹائپ کریں۔
- 3- کوئی سائیکل آرٹ اپورٹ کر کے ڈرائنگ ونڈو پر لے کر آئیں۔
- 4- Pick ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ کو منتخب کریں۔
- 5- ماؤس کا دایاں بٹن دبائیں ٹیکسٹ کو ڈریک کریں اور اسے تصویر کے اندر رکھ دیں۔
- 6- آپ ماؤس کا بٹن جیسے ہی چھوڑیں گے آپ پتھر پر مشتمل ایک مینو مکمل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.6 میں دکھایا گیا ہے۔ اس میں سے Powerclip Inside کھاڑ چنیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 6.7)



شکل نمبر 6.6



شکل نمبر 6.7

- 7- ٹیکسٹ اور اوہجیکٹ کو علیحدہ علیحدہ کرنے کیلئے اس کو منتخب کرنے کے بعد مینو بار میں موجود Effects مینو پر کلک کریں۔ کمر کو PowerClip پر لائیں اور کھلنے والے مائیڈ مینو سے Extract Contents کمانڈ چنیں۔
- 8- یہی عمل آپ دائرے، مستطیل اور پٹی کون، وغیرہ میں بھی کر سکتے ہیں۔

Untext کیا ہے؟

Untext کورل ڈرا 12 میں اس ٹیکسٹ کو کہتے ہیں جسے کورل ڈرا ٹیکسٹ نہیں سمجھتا۔ اس کا مطلب ہے کہ وہ ٹیکسٹ ایک اوہجیکٹ بن جاتا ہے اور کورل ڈرا 12 اس کے ساتھ دوبارہ ایک ٹیکسٹ کی طرح برتاؤ نہیں کرتا۔ اب آپ تھوڑا پھوڑ کر کے اس کی شکل تبدیل کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے ذیل میں دیے طریقے پر عمل کریں:

- 1- Text ٹول کو منتخب کریں۔
- 2- اس ٹیکسٹ کو منتخب کریں جس کو Untext بنانا مقصود ہے۔
- 3- Arrange مینو پر کلک کریں اور Convert to Curves کمانڈ کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+T دبا لیں۔
- 4- اب آپ Shape کی مدد سے نوڈز کو پکڑ کر اس کی شکل بگاڑ سکتے ہیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 6.8)



شکل نمبر 6.8

انفرادی حروف میں تبدیلی کرنا

کورل ڈرا کے اندر یہ خصوصیت بھی ہے کہ اس میں علیحدہ علیحدہ حروف میں تبدیلی بھی کی جاسکتی ہے۔ اس کیلئے دو طریقے ہیں۔ ایک تو یہ کہ Shape ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ کو منتخب کر کے نوڈز کی مدد سے تبدیلی کی جائے دوسرا یہ کہ Text ٹول کی مدد سے انفرادی حروف کو منتخب کر کے انہیں دوبارہ فارمیٹ کیا جائے۔

انفرادی حروف میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Text ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- ایک ہی آگراف اور ایک آرٹلنک ٹیکسٹ تحریر کریں۔
- 3- اب آرٹلنک ٹیکسٹ کے حرف A اور ہی آگراف ٹیکسٹ کے حرف P کا سائز اور رنگ تبدیل کریں جیسا کہ شکل نمبر 6.9 میں دکھایا گیا ہے۔
- 4- Shape ٹول کے ساتھ پہلے A حرف کی نوڈ کو منتخب کریں۔ پھر کلر پلٹ میں کسی رنگ پر کلک کریں اور پراپرٹی بار سے کوئی بڑا فونٹ منتخب کریں۔
- 5- اب Text ٹول کو استعمال کرتے ہوئے ہی آگراف ٹیکسٹ کے حرف P کو منتخب کریں اور اس کا رنگ پیچھے بنائے گئے طریقے سے تبدیل کریں۔ شکل نمبر 6.9 میں مندرجہ بالا عمل کا نتیجہ دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 6.9

Text نول استعمال کرنے میں زیادہ آسان ہے اور یہ آپ کو ٹیکسٹ منتخب کرنے کیلئے ایک عمومی کرر فراہم کرتا ہے لیکن Shape نول کا ایک فائدہ ہے کہ اس کے ذریعے غیر مسلسل حروف کو منتخب کیا جاسکتا ہے۔ ایک حرف کو منتخب کریں Shift دبائیں اور پھر جتنے میں کسی اور حرف پر کلک کریں۔ Shape نول کے ساتھ آپ پر اپنی بار پر موجود Angle of Rotation کنٹرول کو استعمال کرتے ہوئے انفرادی حروف کو گھما بھی سکتے ہیں۔

نوٹ: انفرادی حروف میں تبدیلی کے بعد پوری تحریر میں اگلی تبدیلی کرنے سے حروف کی انفرادی تبدیلی ختم ہو جاتی ہے۔ اس لئے پہلے پوری تحریر میں تبدیلی کریں اور اس کے بعد انفرادی حروف میں تبدیلی کا عمل کریں۔

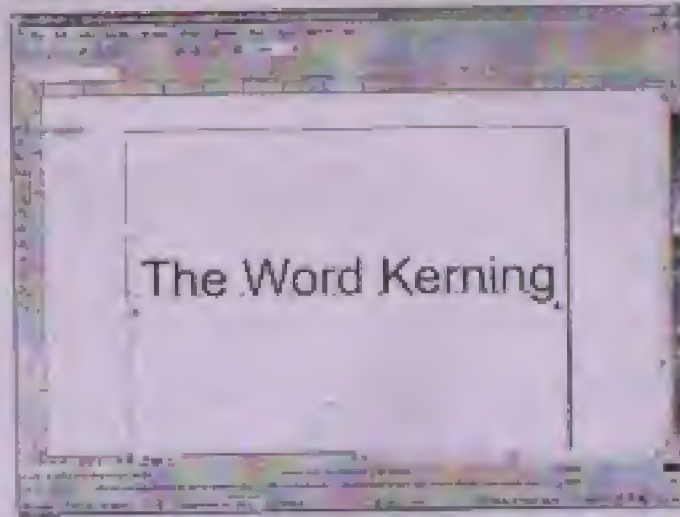
حروف کا درمیانی فاصلہ سیٹ کرنا

ہر حرف کے درمیانی فاصلے کو کم یا زیادہ کرنا ممکن ہے۔ اس میں کو Shape نول اور Text نول دونوں ذریعوں سے کرنا ممکن ہے۔ بڑے حروف کو عام طور پر ایڈجسٹ کرنے کی ضرورت ہوتی ہے۔ ذیل میں اس کا طریقہ درج ہے۔

- 1- ان حروف کو منتخب کریں جن کا درمیانی فاصلہ بڑھانا مقصود ہے۔
- 2- Text میٹو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔
- 3- Format Text ڈائیلاگ ہاکس میں Character ٹیب پر کلک کریں اور Range kerning میں مقدار سیٹ کریں۔
- 4- OK ٹن پر کلک کریں۔

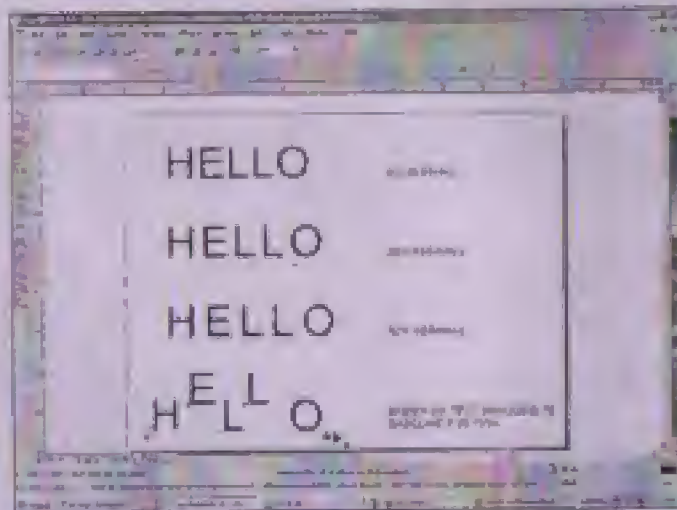
5- ٹیکسٹ کے پورے فریم یا پورے جملے کو منتخب کریں Paragraph ٹیب پر کلک کریں اور پھر Word اور Character کیلئے مقداریں ایڈجسٹ کریں۔

6- ٹیکسٹ کو منتخب کریں Shape نول پر جائیں اور ہر حرف کے نیچے موجود چھوٹے سی مربع نما نوڈ کو اندر یا باہر کی طرف ڈریج کریں جیسا کہ شکل نمبر 6.10 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 6.10

کورل ڈرا میں حروف کی درمیانی پیمائش کو ایڈجسٹ کرنے کی پلٹ ان ذہانت موجود ہے۔ اسے پتہ ہے کہ کون سے حروف کے درمیان زیادہ پیمائش دینی چاہیے اور کون سے حروف کے درمیان کم۔ تاہم بڑے سائز یا تمام بڑے حروف والے ٹیکسٹ میں حروف کو مناسب پیمائش دینے کیلئے خود سے ایڈجسٹ کرنے کی ضرورت ہوتی ہے۔ شکل نمبر 6.11 میں پیمائش کی مختلف اقسام دکھائی گئی ہیں۔



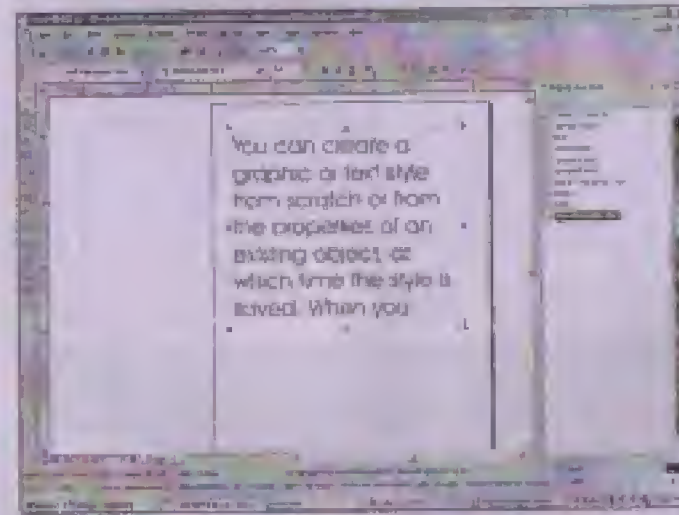
شکل نمبر 6.11

ٹیکسٹ سٹائلز کے ساتھ کام کرنا

ٹیکسٹ سٹائل حقیقت میں مختلف سبب سے مختلف سٹائلز اور آؤٹ لائن وغیرہ کا ایک مجموعہ ہوتا ہے۔ آپ نے محسوس کیا ہوگا کہ جب آپ کورل ڈرا 12 میں لکھتے ہیں تو کورل ڈرا 12 ایک مخصوص فونٹ، مخصوص سائز وغیرہ میں لکھتا ہے۔ یہ کورل ڈرا کا ڈیفالٹ ٹیکسٹ سٹائل ہوتا ہے۔ آپ چاہیں تو اس کو بھی بدل سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ مزید سٹائلز بنا کر انہیں محفوظ بھی کر سکتے ہیں۔

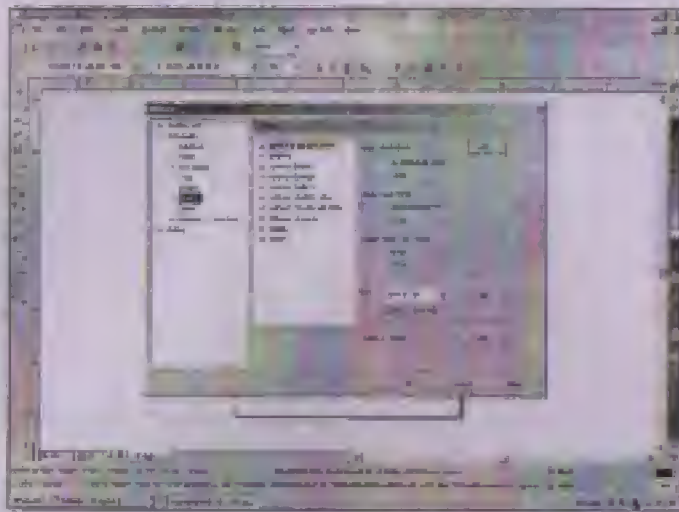
نیا ٹیکسٹ سٹائل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹیکسٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Tools مینو پر کلک کریں اور Graphics and Text Styles کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+F5 دبا لیں۔
- 3- Graphics and Text ڈاگرونگز ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 6.12 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 6.12

- 4- ڈاگرونگز کے دائیں اوپری کونے میں موجود تیر کے نشان پر کلک کریں 'کرر کو New پر لائیں اور Artistic Text Style کا انتخاب کریں۔
- 5- ڈاگرونگز پر New Artistic Text ظاہر ہو جائے گا۔ اس پر راسٹ کلک کریں اور Properties کا انتخاب کریں جس سے Options ڈاگرونگ ہلکے ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.13 میں دکھایا گیا ہے۔ اس میں بنیادی طور پر تین تبدیلیوں کیلئے آپشنز موجود ہوں گے۔

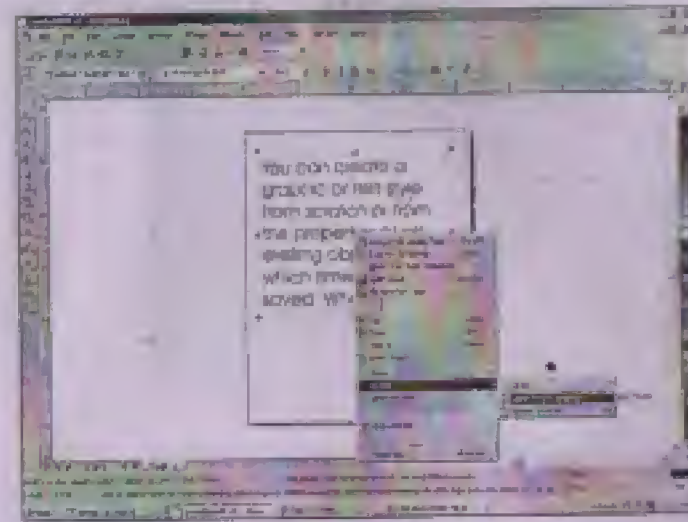


شکل نمبر 6.13

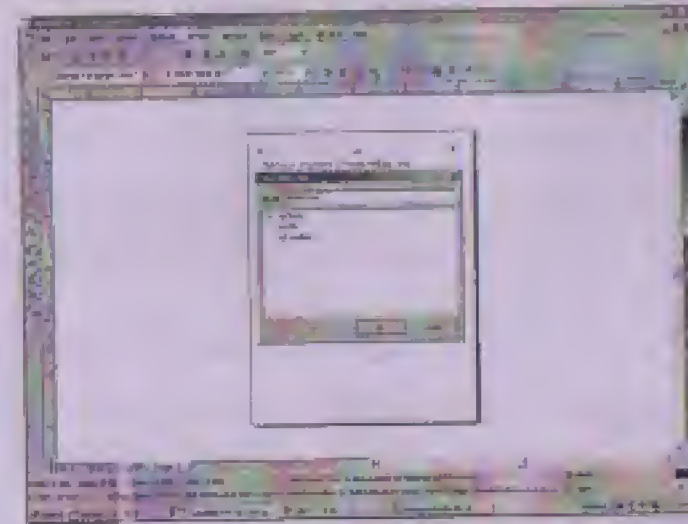
- ☆ سب سے اوپر والے Edit مینو پر کلک کر کے Format Text ڈاگرونگ ہلکے ہو جائے گی۔
- ☆ ڈیفالٹ ٹیکسٹ کے فونٹ اور سائز وغیرہ میں تبدیلی کی جاسکتی ہے۔
- ☆ درمیان والے Edit مینو کو دبا کر ٹیکسٹ کے رنگ میں تبدیلی کی جاسکتی ہے۔
- ☆ نیچے والے Edit مینو کو دبا کر ٹیکسٹ کی آؤٹ لائن میں تبدیلی کی جاسکتی ہے۔
- 6- OK مینو پر کلک کریں۔

نوٹ: جب آپ کوئی ٹیکسٹ سٹائل بناتے ہیں تو کورل ڈرا 12 خود بخود اس کو ٹیکسٹ پر اپلائی نہیں کرتا بلکہ اس کو اپلائی کرنے کیلئے آپ کو اس ٹیکسٹ سٹائل پر راسٹ کلک کر کے Apply Style کمانڈ کو منتخب کرنا پڑتا ہے۔

- اس کے علاوہ کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ منتخب شدہ ٹیکسٹ سے بھی ٹیکسٹ سٹائل بناسکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- اس ٹیکسٹ اوہجیکٹ پر راسٹ کلک کریں جس سے آپ ٹیکسٹ سٹائل بنانا چاہتے ہیں۔ ایک شارٹ کٹ میٹو ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.14 میں دکھایا گیا ہے۔
- 2- کرر کو Styles پر لائیں اور Save Style Properties کو منتخب کریں۔
- 3- Save Style As ڈاگرونگ ہلکے ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.15 میں دکھایا گیا ہے۔ اس ڈاگرونگ ہلکے ہونے کے بعد اس ٹیکسٹ سٹائل کا نام رکھا جاتا ہے۔ 'Text' اور Fill اوہجیکٹ ہلکے ہونے کے ذریعے ان چیزوں کو سٹائل میں شامل کیا جاتا ہے۔



شکل نمبر 6.14



شکل نمبر 6.15

آپ کسی وقت بھی ٹیکسٹ سٹائل کے نام کو تبدیل کر سکتے ہیں اسے ختم کر سکتے ہیں یا اس کے اجزاء میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔

سٹائل کا نام تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ڈاؤن لوڈ میں اس سٹائل کو منتخب کریں جس کا نام آپ تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔
- 2- رائٹ کلک کریں اور Rename کا انتخاب کریں۔
- سٹائل کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- ڈاؤن لوڈ میں سے اس سٹائل کو منتخب کریں جس کو ختم کرنا چاہتے ہیں۔
- 2- رائٹ کلک کریں اور Delete کا انتخاب کریں۔

فریزز کو ایک دوسرے سے لنک کرنا

اگر آپ نے ایک ٹیکسٹ فریم میں اتنا ٹیکسٹ لکھا ہے جو اس فریم سے زیادہ ہے تو نہ صرف آپ اس ٹیکسٹ کو فریم کے اندر فٹ کر سکتے ہیں بلکہ اضافی ٹیکسٹ کو ایک دوسرے فریم میں ڈال کر ان دونوں فریزز کو ایک دوسرے سے لنک بھی کر سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 اس کو ایک نشان کے ذریعے ایک دوسرے سے لنک دکھاتا بھی ہے۔ ٹیکسٹ فریم کے ساتھ کسی اوہجیکٹ کے ساتھ بھی یہی فعل کیا جاسکتا ہے۔ چاہے وہ اوہجیکٹ ایک دائرے کی شکل کا ہو یا پھر ایک لائن ہو۔ ہند اوہجیکٹ میں ٹیکسٹ اس کے اندر فٹ ہو جاتا ہے اور لائن کی صورت میں اس کے ساتھ کے مطابق فٹ ہوتا ہے۔

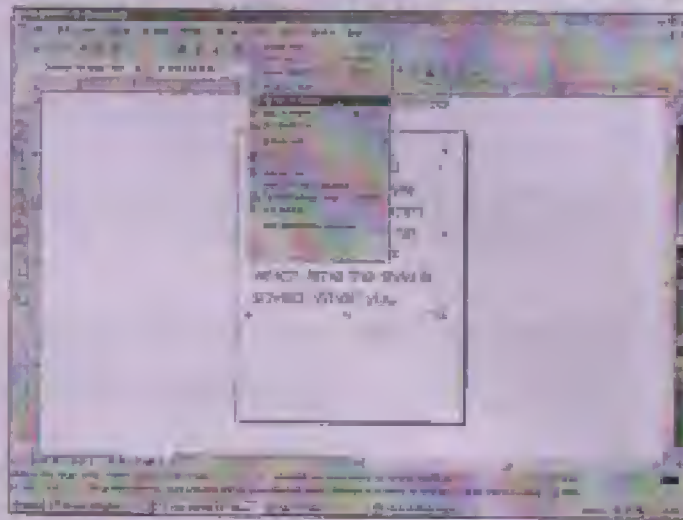
ٹیکسٹ کو فریم کے اندر فٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

ٹیکسٹ کو فریم کے اندر فٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل رہا نہیں۔

1- ایک پیراگراف ٹیکسٹ فریم بنائیں۔

2- ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں۔

3- Text سینو پر کلک کریں اور Fit Text to Frame کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 6.16)۔



شکل نمبر 6.16

فریزز کو ایک دوسرے سے لنک کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

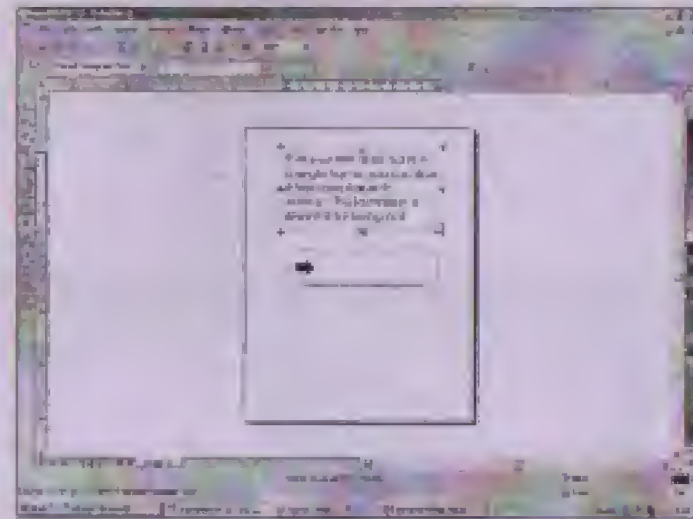
- 1- Pick ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں۔
- 2- نیچے والے ہینڈل کو ڈریگ کرتے ہوئے فریم کو اتنا چھوٹا کریں کہ اس میں لکھا ٹیکسٹ فریم سے زیادہ ہو جائے۔ جب ٹیکسٹ فریم میں فٹ نہیں ہوتا تو نیچے ایک تیر کا نشان نظر آتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 6.17 میں نظر آ رہا ہے اور اگر اس تیر والے نشان کی بجائے خالی پاس ہوتا

ہے تو اس کا مطلب ہے کہ فریم میں موجود ٹیکسٹ فریم کے اندر پورا ہے اور کوئی اضافی ٹیکسٹ موجود نہیں ہے۔

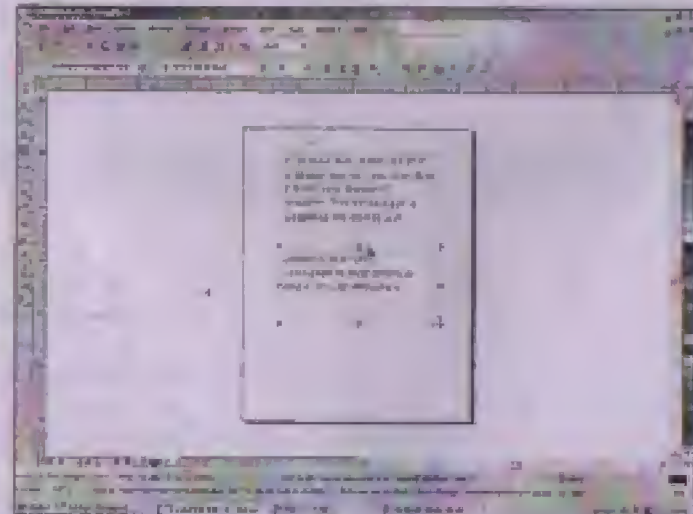
3- اب Text ٹول کی مدد سے ایک اور فریم بنائیں۔

4- اب Pick ٹول کی مدد سے پہلے والے ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں اور نیچے والے تیر کے نشان پر کلک کریں اور صفحہ نما کو دوسرے فریم کے اندر لے کر آئیں۔

5- ٹیکسٹ فریم کے اندر کر سرت لے پر وہ بڑے کالے تیر کے نشان میں بدل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 6.17)۔ کلک کریں۔ باقی ماندہ ٹیکسٹ اس فریم میں منتقل ہو جائے گا اور پہلے والے فریم کے نیچے ایک لائنوں والا ہاکنس نظر آئے گا جس کا مطلب ہے کہ ٹیکسٹ جاری ہے اور نیچے تیر کا نشان اسکی سمت کو ظاہر کر رہا ہوگا جیسا کہ شکل نمبر 6.18 میں نظر آ رہا ہے۔

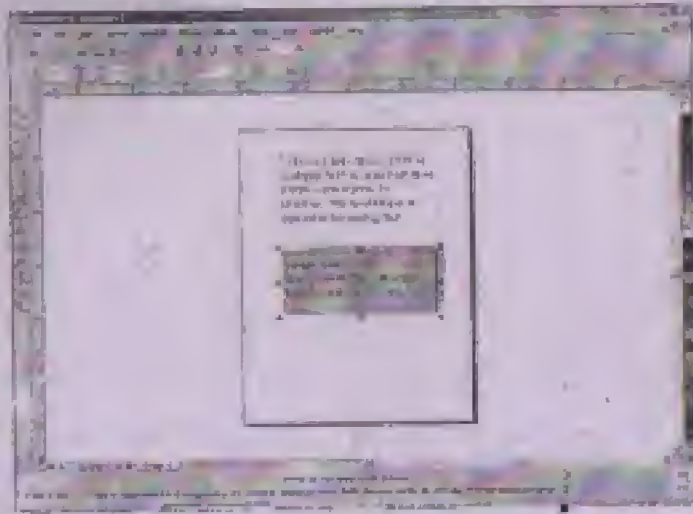


شکل نمبر 6.17



شکل نمبر 6.18

6- ٹیکسٹ فریم کے ٹیکسٹ کو کسی اور ٹیکسٹ کے اندر مندرجہ بالا طریقہ سے ہی منتقل کیا جاسکتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 6.19 میں نظر آ رہا ہے۔



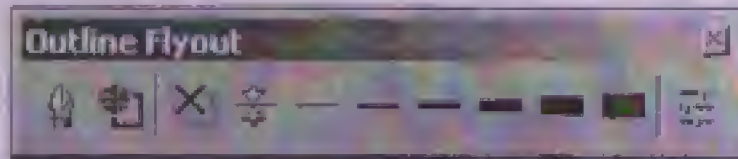
شکل نمبر 6.19

باب نمبر 7

آؤٹ لائن ٹول

تعارف

آؤٹ لائن وہ لائن ہوتی ہے جس نے کسی اوبجیکٹ کو گھیرا ہوتا ہے۔ کورل ڈرائنگ آپ کو یہ سہولت مہیا کرتا ہے کہ آپ کسی بھی اوبجیکٹ کی آؤٹ لائن میں تبدیلیاں کر سکیں۔ اس کا ایک ذریعہ تو پراپرٹی بار ہوتی ہے جس کے ذریعے آپ اس کو تیزی سے تبدیل کر سکتے ہیں اور دوسرا ذریعہ Outline tool فلاتی آؤٹ ہے جس کے ذریعے اس میں تفصیلی تبدیلیاں لائی جاسکتی ہیں یعنی اس کی چوڑائی، رنگ، وغیرہ میں رد و بدل کر سکتے ہیں۔ Outline tool فلاتی آؤٹ آپ کو شکل نمبر 7.1 میں نظر آ رہا ہوگا۔



شکل نمبر 7.1

اس باب میں ہم آپ کو اسی فلاتی آؤٹ کے متعلق تفصیلات بتائیں گے۔ ذیل میں اسی فلاتی آؤٹ کو علیحدہ علیحدہ تفصیلات بیان کیا گیا ہے۔

Outline Pen ڈائلاگ باکس

آؤٹ لائن میں تفصیلی تبدیلیوں کیلئے آپ کو Outline Pen ڈائلاگ باکس کی ضرورت پڑتی ہے جس کے ذریعے آپ آؤٹ لائن کی چوڑائی، رنگ، اور کناروں کی شکلوں کو سیٹ کر سکتے ہیں۔ ڈائلاگ باکس کو ظاہر کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقہ پر عمل کریں۔

- 1- اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں جس کی آؤٹ لائن کو تبدیل کرنا درکار ہے۔
- 2- Outline tool فلاتی آؤٹ پر کلک کریں اور سب سے پہلے ٹول Outline Pen کا انتخاب کریں یا پھر F12 دبائیں۔
- 3- Outline Pen ڈائلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.2 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 7.2

اس ڈائیلاگ باکس کے مختلف حصوں کو ذیل میں علیحدہ علیحدہ موضوع کے تحت بیان کیا گیا ہے۔

آؤٹ لائن کی چوڑائی

آؤٹ لائن کی چوڑائی سیٹ کرنے کیلئے ذیل میں دیے طریقے پر عمل کریں:

1- آؤٹ لائن کی مطلوبہ چوڑائی کیلئے ڈائیلاگ باکس میں Width کے باکس میں کوئی مقدار درج کریں۔

2- OK بٹن دبائیں۔ اس کے علاوہ آپ Outline tool فلائی آؤٹ کے ذریعے بھی چوڑائی

سیٹ کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے اس اوپنیکٹ کو منتخب کرنے کے بعد Outline tool

فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور ظاہر ہونے والے فلائی آؤٹ میں اپنی پسند کی چوڑائی پر کلک

کریں۔ وہ چوڑائی اوپنیکٹ پر اچلائی ہو جائے گی۔ اس کے ذریعے ہال جتنی چوڑائی سے لیکر

24 پوائنٹس تک کی چوڑائی کا انتخاب کر سکتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 7.3)۔

3- منتخب شدہ چوڑائی منتخب شدہ اوپنیکٹ پر اچلائی ہو جائے گی۔

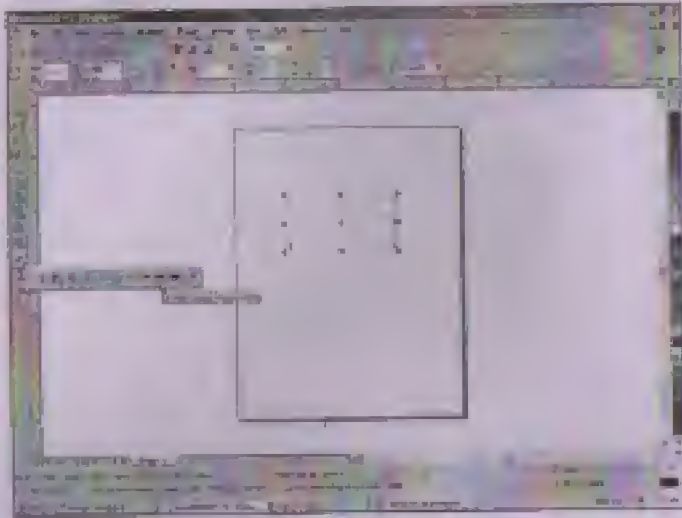
آؤٹ لائن کے سائز

آؤٹ لائن کیلئے مختلف سائز بھی اس ڈائیلاگ باکس میں موجود ہیں۔ ان کو منتخب کرنے کیلئے

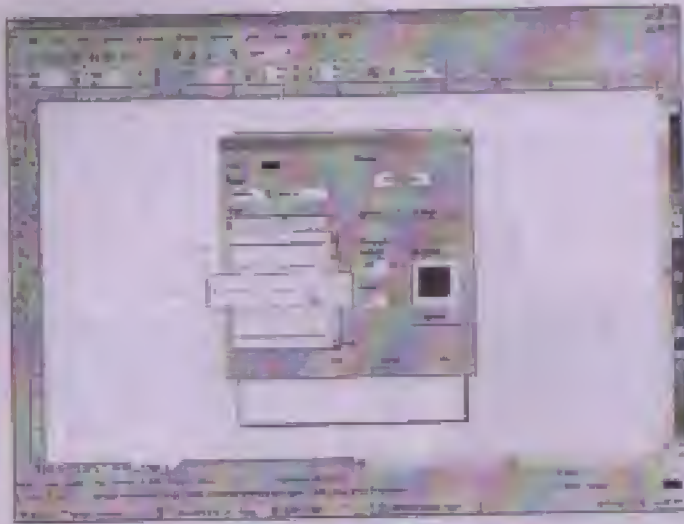
ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Outline Pen ڈائیلاگ باکس میں Style کی فہرست پر کلک کریں اور اپنی پسند کا سائز

منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 7.4 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.3



شکل نمبر 7.4

2- اس فہرست میں مختلف طرز کے سائز موجود ہیں۔ ان کے علاوہ آپ اپنی مرضی سے بھی کوئی

سائز تخلیق کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے سیدھی لائن کے علاوہ کوئی سائز منتخب کریں۔

3- اب Edit Style بٹن پر کلک کریں۔ آپ کے سامنے Edit Line Style ڈائیلاگ

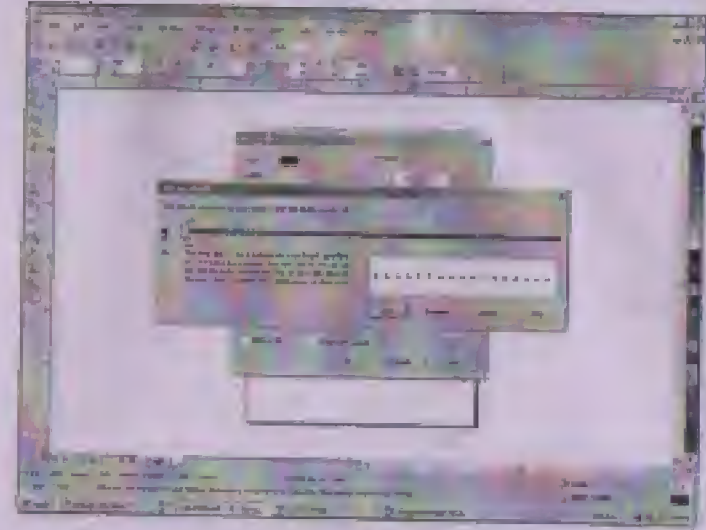
باکس ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.5 میں نظر دکھایا گیا ہے۔

4- ڈائیلاگ باکس میں نظر آنے والی بار کو ڈریگ کے عمل سے دائیں یا بائیں کرنے سے خط کی

تعداد میں کمی یا اضافہ کیا جاسکتا ہے جس سے ایک نیا سائز تخلیق ہوگا۔

5- Add بٹن پر کلک کریں۔

6- سائز کو اوپنیکٹ پر اچلائی کرنے کیلئے OK بٹن پر کلک کریں۔

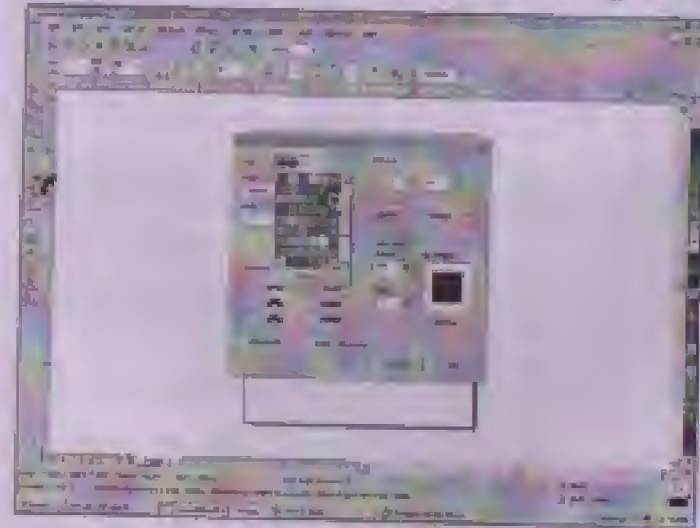


شکل نمبر 7.5

آؤٹ لائن کا رنگ تبدیل کرنا

آؤٹ لائن کے رنگ کا تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقہ اختیار کریں:

- 1- آؤٹ لائن کے رنگ کے انتخاب کیلئے Outline Pen ڈائلاگ باکس میں Color کے سامنے باکس پر کلک کریں جس سے رنگوں کی فہرست ظاہر ہو جائے گی۔ اس میں سے کوئی سے رنگ پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.6)



شکل نمبر 7.6

- 2- اگر اس فہرست میں آپ کا مطلوبہ رنگ موجود نہیں ہے تو Other بن پر کلک کریں۔

- 3- Select Color ڈائلاگ باکس آپ کے سامنے ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.7 میں نظر آ رہا ہے۔ اس میں موجود رنگوں کے باکس پر کہیں بھی کلک کر کے آپ اپنی مرضی کے رنگ کا انتخاب کر سکتے ہیں۔



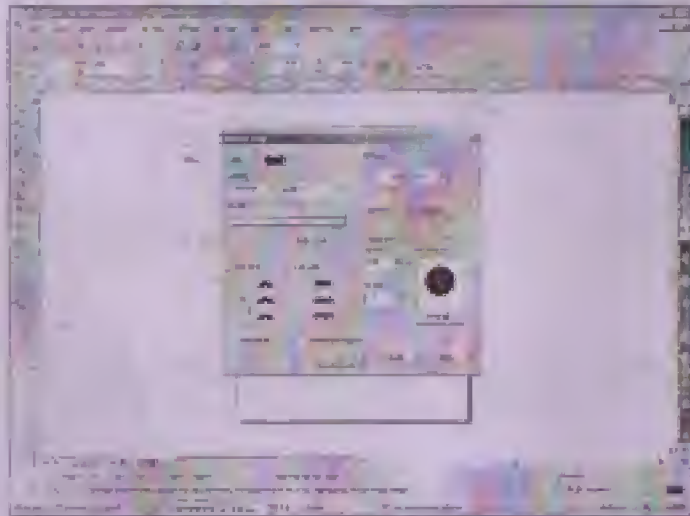
شکل نمبر 7.7

- 4- آخر میں OK بن پر کلک کریں۔

آؤٹ لائن کے کونے

کورل ڈرا 12 میں آپ آؤٹ لائن کے کونوں کو اپنی مرضی کی شکل دے سکتے ہیں۔ اس کا طریقہ ذیل میں دیا گیا ہے۔

- 1- اوپنیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Outline tool ٹولائی آؤٹ میں Outline Pen Dialog ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- Outline Pen ڈائلاگ باکس میں Corner کے امپیا میں آؤٹ لائن کیلئے پسند کے کونوں کی قسم کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 7.8)۔

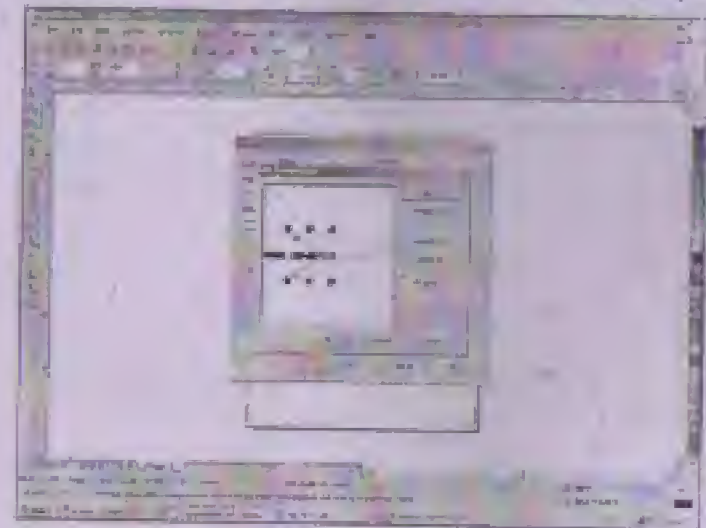


شکل نمبر 7.8

- 4- یہاں پر تین اقسام کے کونوں کیلئے ریڈیو انٹرمیڈیٹ موجود ہیں جن کی تفصیل ذیل میں دی گئی ہے۔
 ۶۶ سب سے اوپر والے آپشن سے اوہجیکٹ کے کناروں کو ٹوک دار بنایا جاتا ہے۔
 ۶۷ درمیان والے آپشن سے اوہجیکٹ کے کناروں کو گول بنایا جاتا ہے۔
 ۶۸ سب سے نیچے والے آپشن سے اوہجیکٹ کے کناروں کو کٹ دار بنایا جاتا ہے۔
 5- ریڈیو بٹن کو منتخب کرنے کے بعد OK بٹن پر کلک کریں۔

کونوں پر تیر کے نشان لگانا

- کورل ڈرا 12 میں یہ سہولت موجود ہے کہ آپ لائن کے کونوں کو تیر کے نشان سے مزین کر سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 میں تیروں کی بہت ساری اقسام موجود ہیں جن میں سے آپ کسی کا بھی انتخاب کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں:
- 1- Outline Pen ڈائلاگ باکس میں Arrow کے سیکشن میں دو باکسز موجود ہوتے ہیں جن پر کلک کرنے سے تیروں کی مختلف اقسام سامنے آ جاتی ہیں۔
 - 2- بائیں والے باکس سے آپ کی لائن کے شروع والے کونے پر تیر کا نشان لگایا جاتا ہے اور دائیں والے باکس سے آپ کی لائن کے آخری کونے پر تیر کا نشان لگایا جاتا ہے۔
 - 3- ان باکسز کے نیچے آپ کو Options کے دو بٹن نظر آ رہے ہوں گے۔ اگر آپ تیر کے سرے میں کوئی تبدیلی کرنا چاہتے ہیں تو ان بٹنوں پر کلک کریں جس سے Edit Arrowhead ڈائلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.9 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 7.9

- 4- اس ڈائلاگ باکس کی مدد سے آپ تیر کے سرے کو عمودی یا افقی سمت میں بدل سکتے ہیں اور اس کا سائز بھی بڑا بھی کر سکتے ہیں۔

- 5- سرے کو بڑا کرنے کیلئے اس کے ارد گرد نظر آنے والے چوکور کالے نشانوں پر کلک کریں۔ جہاں پر آپ کلک کریں گے وہاں سے وہ بڑا ہو جائے گا۔
 6- یہ ممکن ہے کہ تیر کے سرے کا سائز چھوٹا یا بڑا کرتے ہوئے یہ لائن کے درمیان میں نہ رہے۔ اس کو لائن کے درمیان میں لانے کیلئے Centre in X یا پھر Centre in Y بٹن پر کلک کریں۔
 7- تیر کے سرے کی سمت کو افقی طور پر بدلنے کیلئے Reflect in X بٹن پر کلک کریں اور سرے کی سمت کو عمودی طور پر بدلنے کیلئے Reflect in Y بٹن پر کلک کریں۔
 8- تمام تبدیلیوں کے بعد OK بٹن پر کلک کریں۔

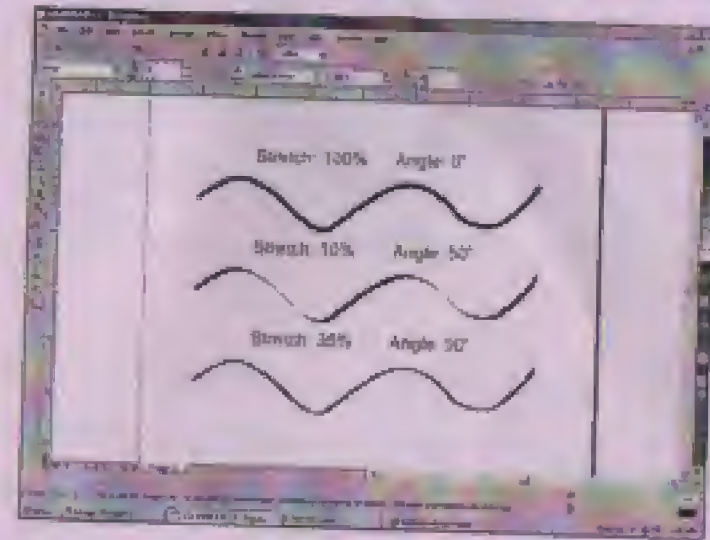
خطاطی کی آؤٹ لائن استعمال کرنا

- خطاطی کی آؤٹ لائن ان لائنوں کی طرح ہوتی ہے جنہیں Calligraphic Pen ٹول کی مدد سے بنایا جاتا ہے۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:
- 1- Outline Pen ڈائلاگ باکس میں Calligraphy کے ایریا میں Stretch اور Angle کے باکسز میں کوئی مقدار درج کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.10)



شکل نمبر 7.10

- 2- آپ جو سٹیک کرتے ہیں اسے Nib Shape باکس میں دیکھ سکتے ہیں۔ شکل نمبر 7.11 میں مختلف سٹیک کے نتائج دکھائے گئے ہیں۔

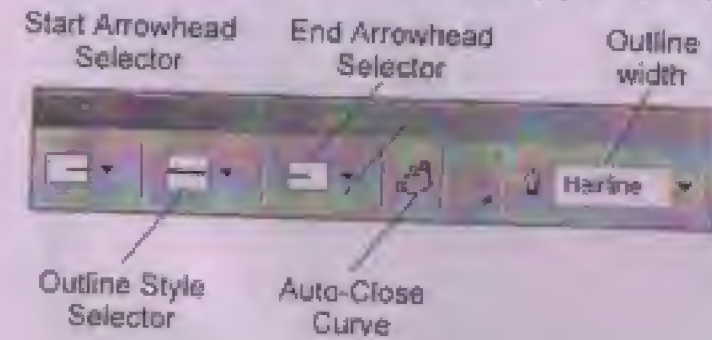


شکل نمبر 7.11

3- آخر میں OK مشن پر کلک کریں۔

پراپرٹی بار کے ساتھ آؤٹ لائن کے آپشنز سیٹ کرنا

ابھی تک آؤٹ لائنز کی جو سیٹنگز آپ نے کی تھیں وہ صرف Outline Pen ڈائلاگ باکس کے ذریعے سے کی گئی تھیں۔ اب ہم آپ کو بتائیں گے کہ پراپرٹی بار کے ذریعے یہ سیٹنگز کیسے کی جاتی ہیں۔ جب آپ کسی کرو کو منتخب کرتے ہیں تو ڈرائنگ ونڈو کے اوپر پراپرٹی بار پر مختلف آپشنز ظاہر ہو جاتے ہیں۔ یہ پراپرٹی بار شکل نمبر 7.12 میں دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 7.12

پراپرٹی بار پر جو مختلف آپشنز ہوتے ہیں انہیں نمبر 7.1 میں تفصیلاً بیان کیا گیا ہے۔

نمیل نمبر 7.1 Outline ٹول پر اپنی بار

| آئیکن | نام | وضاحت |
|-------|--------------------------|--|
| | Start Arrowhead Selector | لائن کے شروع میں تیر کا سرا لگانے کیلئے۔ |
| | Outline Style Selector | آؤٹ لائن کا سٹائل منتخب کرنے کیلئے۔ |
| | End Arrowhead Selector | لائن کے آخر میں تیر کا سرا لگانے کیلئے۔ |
| | Outline Width Selector | آؤٹ لائن کی چوڑائی سیٹ کرنے کیلئے۔ |

Behind Fill آپشن

کورل ڈرائنگ 12 ڈیٹاٹ کے طور پر آؤٹ لائن کی موٹائی کو اوہجیکٹ کے اوپر تقریباً 50% تک بڑھا دیتا ہے۔ اس کا مطلب یہ ہوا کہ اگر آپ نے 8 پوائنٹس موٹی آؤٹ لائن لگائی ہے تو 4 پوائنٹس موٹی آؤٹ لائن اوہجیکٹ کے اوپر ظاہر ہوگی اور 4 پوائنٹس موٹی آؤٹ لائن اوہجیکٹ سے باہر۔ اگر آپ چاہتے ہیں کہ آؤٹ لائن کی بجائے اوہجیکٹ آؤٹ لائن کے اوپر ظاہر ہو تو اس کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Outline Pen ڈائلاگ باکس میں Behind Fill چیک باکس کو منتخب کریں۔
- 2- اس کے بعد آپ دیکھیں گے کہ آؤٹ لائن تو وہی رہے گی لیکن اوہجیکٹ آؤٹ لائن کے اوپر آجائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.13 میں دکھایا گیا ہے۔

اوہجیکٹ کے سائز کے ساتھ آؤٹ لائن کی موٹائی تبدیل کرنا

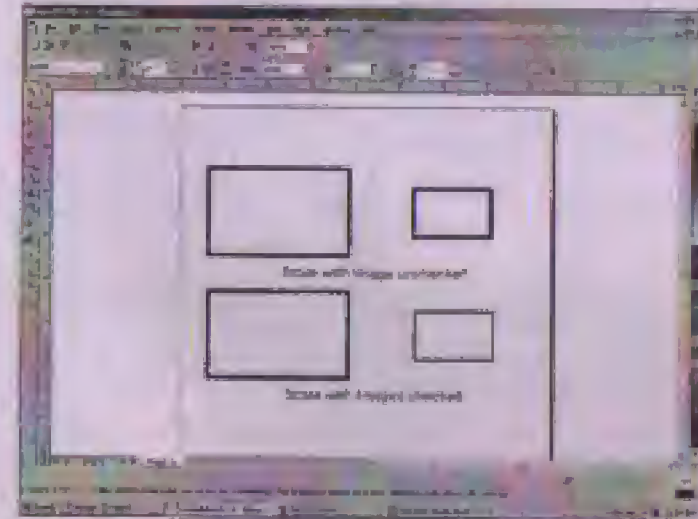
کورل ڈرائنگ 12 ڈیٹاٹ کے طور پر اوہجیکٹ کے سائز کے ساتھ آؤٹ لائن کی موٹائی کو تبدیل کرنے کی بجائے جوں کا توں رکھتا ہے۔ مثال کے طور پر فرض کریں کہ ایک اوہجیکٹ کی آؤٹ لائن 8 پوائنٹس موٹی ہے اور آپ نے اس اوہجیکٹ کا سائز تقریباً 50% کم کر دیا ہے تو پھر بھی اس کی آؤٹ لائن 8 پوائنٹس موٹی ہی رہے گی۔ اگر آپ چاہتے ہیں کہ اوہجیکٹ کے سائز کے ساتھ ہی اس

کی آؤٹ لائن کا سائز بھی تبدیل ہو جائے تو اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Outline Pen ڈائیلاگ باکس میں Scale with Image چیک باکس کو منتخب کریں۔
 شکل نمبر 7.14 میں اس کا عملی نمونہ دکھایا گیا۔



شکل نمبر 7.13



شکل نمبر 7.14

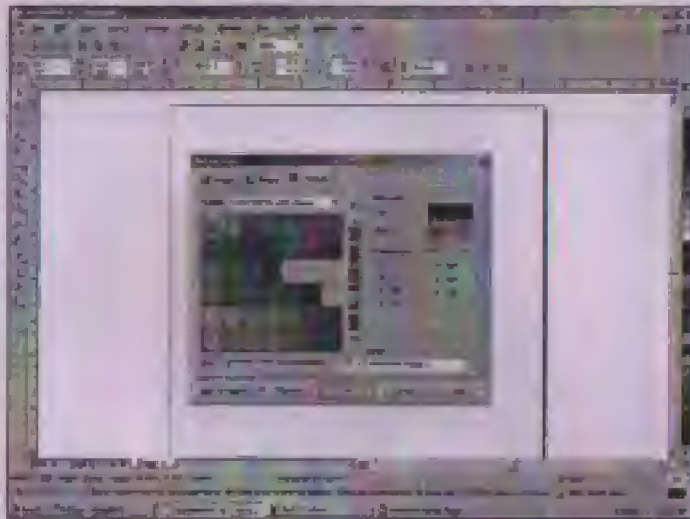
Outline Color Dialog

Outline Color Dialog نول کے ذریعے آپ اپنی آؤٹ لائنز کیلئے رنگ منتخب کر سکتے ہیں اور کلمہ مائلز کلمہ پلٹیں اور کلمہ پلٹنڈ کو استعمال کرتے ہوئے نئے رنگ بھی بنا سکتے ہیں۔
 کلمہ کلمہ پلٹیں کلمہ پلٹے سے متعین شدہ رنگوں پر مشتمل ہوتی ہیں جو کہ تحریر پارٹی میں پیکچرز نے فراہم کی ہوتی ہیں۔ ان کی کچھ مثالیں HKS 'PANTONE اور TRUMATCH ہیں۔ یہ

اس وقت مفید ثابت ہوتی ہیں جب آپ کا پرتر صرف منتخب شدہ کلمہ پلٹیں کو ہی چنڈل کر سکتا ہو۔
 کلمہ کلمہ پلٹیں میں کسی بھی کلمہ مائل یا کلمہ کلمہ پلٹ کے رنگ شامل کئے جاسکتے ہیں۔ کلمہ کلمہ پلٹیں کلمہ پلٹ فائلوں کے طور پر محفوظ ہوتی ہیں۔

کلمہ پلٹ کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اس اوپنیکٹ کو منتخب کریں جس کی آؤٹ لائن کا رنگ تبدیل کرنا مقصود ہے۔
- 2- Outline tool فائل کی آؤٹ پر کلک کریں اور Outline Color Dialog نول کا انتخاب کریں۔
- 3- Outline Color ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔ اس میں Palette ٹیب پر کلک کریں جس سے اس ٹیب کے آپشنز ظاہر ہو جائیں گے جیسا کہ شکل نمبر 7.15 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.15

- 4- Palette لسٹ باکس میں سے کوئی سی کلمہ کلمہ پلٹ کا انتخاب کریں۔
- 5- کلمہ کلمہ پلٹیں ایریا میں ظاہر ہو رہے رنگوں کی رینج کو سیٹ کرنے کیلئے کلمہ کلمہ پلٹیں بار پر کلک کریں۔
- 6- رنگ کا انتخاب کرنے کیلئے سامنے نظر آنے والے کلمہ کلمہ پلٹیں ایریا میں سے کسی رنگ پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.15)
- 7- کلمہ پلٹیں کے نام ظاہر یا غائب کرنے کیلئے Options ٹیب پر کلک کریں اور Show Color Names آپشن منتخب کریں۔
- 8- آخر میں رنگ کو اپلائی کرنے کیلئے OK ٹیب پر کلک کریں۔

کلر ماڈل

کلر پالیٹس ایک خاص تعداد میں رنگوں کی درجہ بندی کرتی ہیں جبکہ کلر ماڈلز کے ذریعے آپ لاکھوں نئے رنگ تخلیق کر سکتے ہیں۔ مثال کے طور پر CMYK ایک مشہور کلر ماڈل ہے جس میں Yellow 'Magenta' Cyan اور Black رنگوں کی مکسنگ سے رنگ وجود میں آتے ہیں۔ ذیل میں اس کلر ماڈل کے استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے:

- 1- Outline Color ڈائیلاگ باکس میں Models ٹیب پر کلک کریں۔
- 2- Model لسٹ میں سے کوئی سا ماڈل منتخب کریں۔
- 3- Options مینو پر کلک کریں Color Viewers پر کمرے کر جائیں اور کوئی کلر ویور منتخب کریں۔ شکل نمبر 7.16 میں CMY-3D Subtractive کلر ویور نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 7.16

- 4- کلر سلیکشن ایریا میں ظاہر ہونے والے رنگوں کی ریج سیٹ کرنے کیلئے دائیں طرف موجود کلر سکرول بار پر کلک کریں۔
- 5- کلر سلیکشن ایریا میں کسی رنگ پر کلک کریں۔
- 6- ویور کے اندر دکھائی دیئے والے پنڈلز کو ڈریگ کر کے اپنی پسند کے رنگ پر لائیں۔ نیا بننے والا رنگ Reference ایریا میں دکھائی دیتا ہے۔
- 7- آپ نے کوئی رنگ تخلیق کیا ہے اور اسے بار بار استعمال کرنا چاہتے ہیں تو اس رنگ کو کلر پالیٹ میں ڈالنے کیلئے Add To Palette مینو پر کلک کریں۔ اس کے علاوہ آپ اس رنگ کو کوئی خاص نام بھی دے سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے Name کے آگے کوئی سا نام درج کر لیں۔

کلر مکسر کے ذریعے رنگ کا انتخاب

Outline Color ڈائیلاگ باکس میں دوسرا ٹیب Color Mixers ہے۔ یہ حقیقت میں مختلف رنگوں کی مکسنگ سے بننے والوں رنگوں کی بنیاد پر بنایا گیا ہے۔ اس میں دو طرح کے مکسر موجود ہیں۔ ایک Color Harmonies اور دوسرا Color Blend۔ کلر ہارمونیز اصل میں ایک رنگین دائرے پر مشابہت یا کسی اور شکل سے رنگوں کی مکسنگ کا نام ہے جبکہ کلر بلینڈ چار رنگوں کی مکسنگ سے بننے والی کلر گرڈ کا نام ہے۔ ذیل میں ان دونوں کے متعلق تفصیلاً بتایا گیا ہے۔

- 1- Outline Color ڈائیلاگ باکس میں Mixers ٹیب پر کلک کریں۔
- 2- Options مینو پر کلک کریں کمرے کو Mixers پر لائیں اور Color Harmonies کو منتخب کریں جس سے کلر ہارمونیز کی پراپٹی شیٹ ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 7.17 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.17

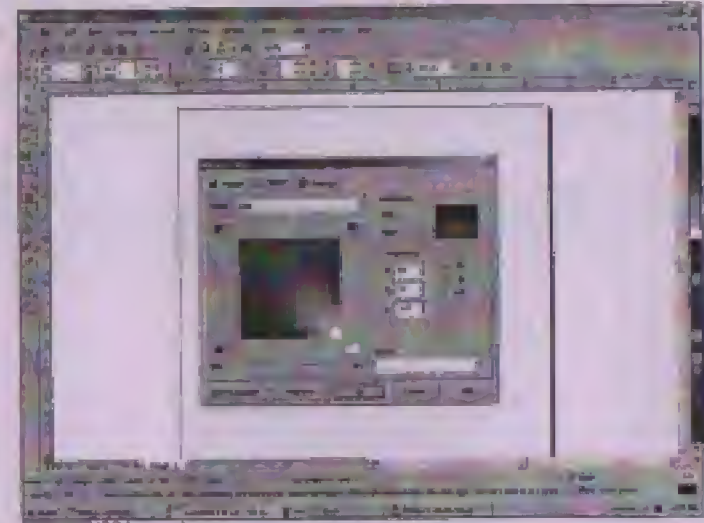
- 3- Hues کے لسٹ باکس میں سے کوئی سی شکل کا انتخاب کریں جو کہ رنگین دائرے پر ظاہر ہوگی۔
- 4- Variation کے لسٹ باکس میں سے کسی آپشن کا انتخاب کریں۔
- 5- رنگین دائرے پر موجود سیاہ نقطے کو ڈریگ کے عمل سے گھمائیں۔
- 6- رنگین دائرے کے نیچے ظاہر ہونے والی کلر پالیٹس میں سے کوئی سا رنگ منتخب کریں اور آخر میں OK مینو پر کلک کریں۔

کھر پلنڈر

جب آپ کھر پلنڈر کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرتے ہیں تو آپ مطلوبہ رنگ حاصل کرنے کیلئے بنیادی رنگوں کو ملاتے ہیں۔ کھر پلنڈر (Blender) رنگوں کی ایک گرو ظاہر کرتا ہے جو یہ آپ کے منتخب کردہ چار بنیادی رنگوں سے بناتا ہے۔

کھر پلنڈر کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Outline Color ڈائلاگ باکس میں Mixers ٹیب پر کلک کریں۔
- 2- Options مینو پر کلک کریں، کھر کو Mixers پر لائیں اور Color Blend کا انتخاب کریں جس سے کھر پلنڈر کی پراپرٹی شیٹ ظاہر ہوگی جیسا کہ شکل نمبر 7.18 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.18

- 3- کناروں پر نظر آنے والے رنگوں میں سے کسی رنگ کا انتخاب کریں اور ان کی مکینک سے بننے والے رنگوں میں سے کسی رنگ پر کلک کرنے کے بعد اس کو اوہجیکٹ پر اپلائی کرنے کیلئے OK مینو پر کلک کریں۔

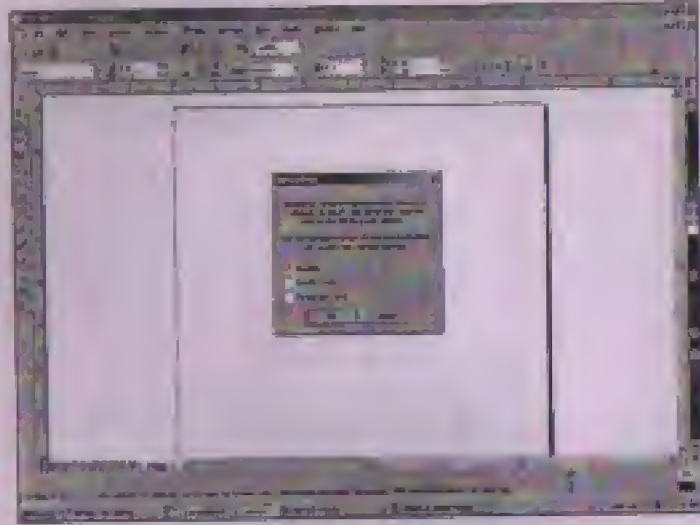
ڈیفالٹ آؤٹ لائن کی سیٹنگ کرنا

آپ نے محسوس کیا ہوگا کہ جب آپ کوئی اوہجیکٹ تخلیق کرتے ہیں تو کورل ڈرا 12 ڈیفالٹ کے طور پر سیاہ رنگ کی ہمبر لائن چوڑائی کی حامل آؤٹ لائن لگاتا ہے۔ آپ چاہیں تو ڈیفالٹ سیٹنگ کو تبدیل بھی کر سکتے ہیں۔ اگر آپ موجودہ فائل کیلئے سیٹنگ تبدیل کرنا چاہتے ہیں، جس میں آپ کام کر رہے ہیں تو اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- کسی اوہجیکٹ کو منتخب کئے بغیر Outline tool فٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Outline

Pen Dialog ٹول منتخب کریں۔

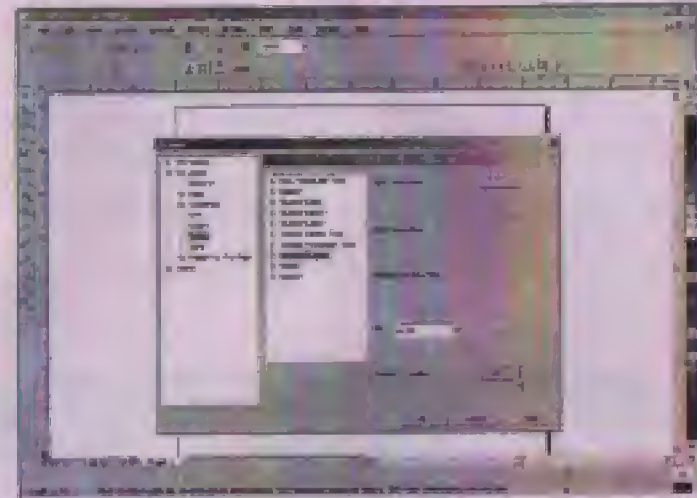
- 2- ایک ونڈو ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 7.19 میں دکھایا گیا ہے جس میں Graphics چیک باکس کو منتخب کریں اور پھر OK مینو پر کلک کر دیں جس سے Outline Pen ڈائلاگ باکس کھل جائے گا۔ اس ڈائلاگ باکس کے ذریعے آپ سیٹنگ میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کے بعد جب آپ کوئی بھی نیا اوہجیکٹ بنائیں گے تو اس پر نئی سیٹنگ کی حامل آؤٹ لائن اپلائی ہو جایا کرے گی۔



شکل نمبر 7.19

ڈیفالٹ سیٹنگ کو تمام ڈاؤنٹینس کیلئے تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کا انتخاب کریں۔
- 2- Options ڈائلاگ باکس میں بائیں جانب لسٹ میں سے Document کے ساتھ موجود جمع کے نشان (+) پر کلک کریں۔ اس سے ظاہر ہونے والی لسٹ میں سے Styles کا انتخاب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.20)
- 3- Outline کے سامنے موجود Edit مینو پر کلک کریں جس سے Outline Pen ڈائلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا۔ اس میں کی گئی تبدیلی آپ کے ڈیفالٹ کے طور پر محفوظ ہو جائے گی۔



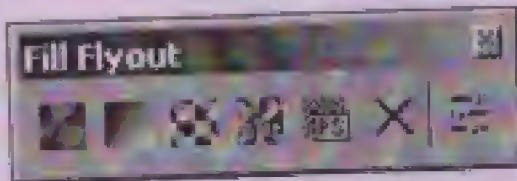
شکل نمبر 7.20

باب نمبر 8

اوبجیکٹس میں رنگ بھرنا

تعارف

اوبجیکٹس کے اندر مختلف قسم کے رنگ اور ٹیکچرز بھرنے کیلئے کورل ڈرا ہے شمار سہولیات فراہم کرتا ہے۔ آپ اپنے بنائے ہوئے اوبجیکٹس کو مختلف رنگوں سے سجا کو خوبصورت اور دیدہ زیب بنا سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 رنگ شیڈ یا ٹیکچرز کو فل (Fill) کی اصطلاح سے پکارتا ہے۔ کورل ڈرا 12 میں Fill فلیائی آؤٹ اور Interactive Fill فلیائی آؤٹ میں کئی ایسے نوٹس موجود ہیں جو کہ آپ کو اوبجیکٹس کے اندر رنگ اور ٹیکچرز بھرنے کیلئے مدد فراہم کرتے ہیں۔ شکل نمبر 8.1 میں ان نوٹس کی نشاندہی کی گئی ہے اور ٹیبل نمبر 8.1 میں وضاحت کی گئی ہے۔



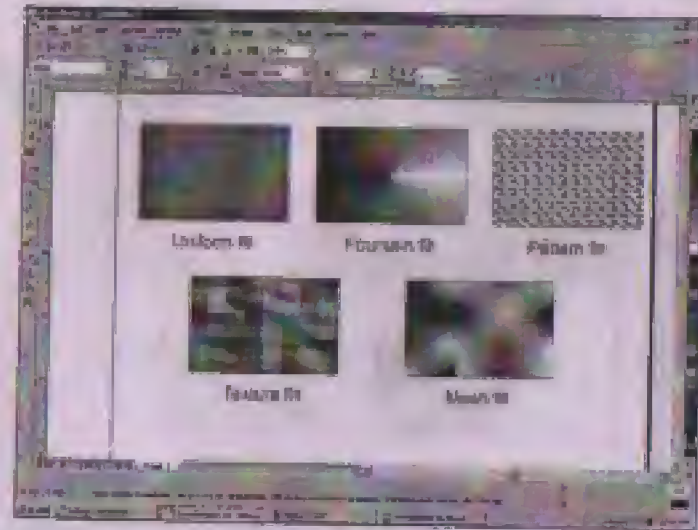
شکل نمبر 8.1

ٹیبل نمبر 8.1

فلز کی مختلف اقسام اور ان کی وضاحت

| فلز | وضاحت |
|-------------|--|
| Uniform | ایک سنگل رنگ یا پھر سنگل شیڈ جو کہ پورے اوبجیکٹ کو بھر دیتی ہے۔ |
| Fountain | غیر متوازن فل دو یا زیادہ رنگوں کے آپس میں ملنے سے بنتا ہے۔ |
| Patterns | اوبجیکٹ میں کوئی پیٹرن یا اوبجیکٹ بار بار بھر دیا جاتا ہے۔ پیٹرن کوئی رنگ بھی ہو سکتا ہے اور ہٹ میپ ایچ بھی۔ |
| Textures | مختلف رنگوں کے امتزاج سے بنے ٹیکچرز جو اوبجیکٹ کو قدرتی رنگائی عطا کرتے ہیں۔ |
| Post Script | یہ بھی پیٹرنز ہوتے ہیں جو کہ PostScript لینگویج میں بنائے گئے ہوتے ہیں۔ |
| Mesh | اوبجیکٹ کے اندر رنگوں کے بوند لگا کر بنایا گیا فل۔ |

ان ٹولز کا عملی مظاہرہ آپ شکل نمبر 8.2 دیکھ سکتے ہیں۔ آئیے اب ہم ان ٹولز کا علیحدہ علیحدہ استعمال دیکھتے ہیں۔



شکل نمبر 8.2

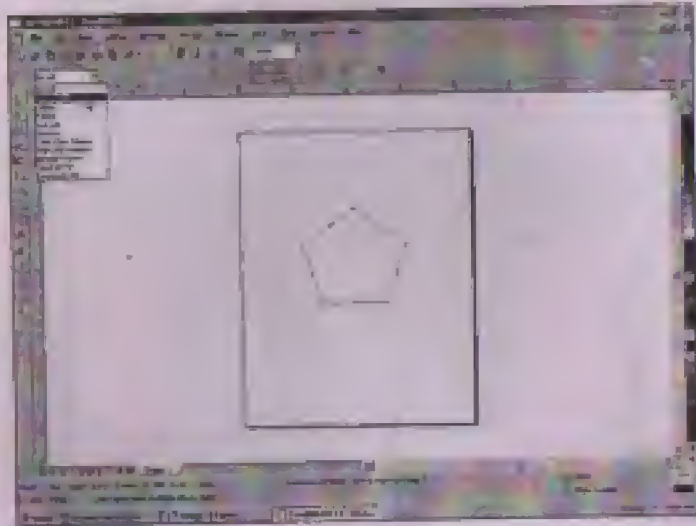
یونیفارم فلز (Uniform Fills) استعمال کرنا

یونیفارم فل کے ذریعے اوہجیکٹ کے اندر ایک واحد رنگ بھرا جاتا ہے۔ اس کو استعمال کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

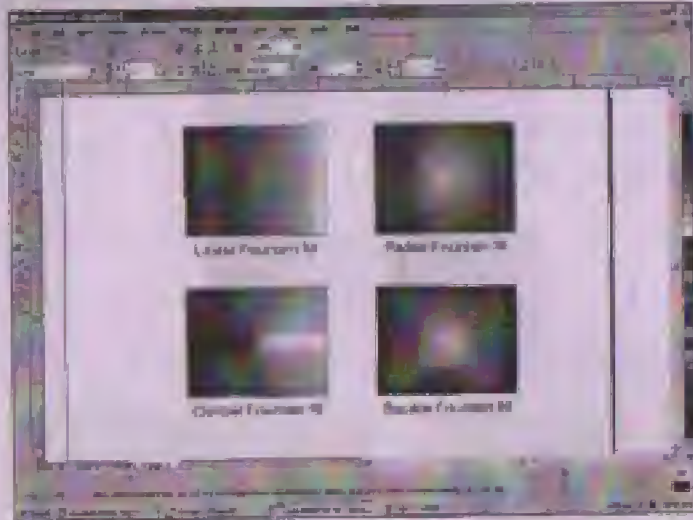
- 1- اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جس میں رنگ بھرنا درکار ہے۔
- 2- Fill tool فلٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Fill Color Dialog کا انتخاب کریں جس سے Uniform Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 8.3)۔ یہ ڈائیلاگ باکس Outline Color ڈائیلاگ باکس جیسا ہی ہے اور اس کا استعمال آپ کو آؤٹ لائن کے باب میں تفصیل سے بتایا گیا ہے۔ اس باکس کی مدد سے کوئی سا رنگ منتخب کریں۔
- 3- اوہجیکٹ میں رنگ بھرنے کیلئے OK بٹن پر کلک کریں۔

فاؤنٹین فلز (Fountain Fills) استعمال کرنا

فاؤنٹین فلز میں رنگ یا شیڈز اوہجیکٹ کے اندر بتدریج تبدیل ہوتی ہیں۔ فاؤنٹین فلز کی چار اقسام ہیں جن میں Linear، Radial، Conical اور Square شامل ہیں (دیکھیں شکل نمبر 8.4)۔



شکل نمبر 8.3



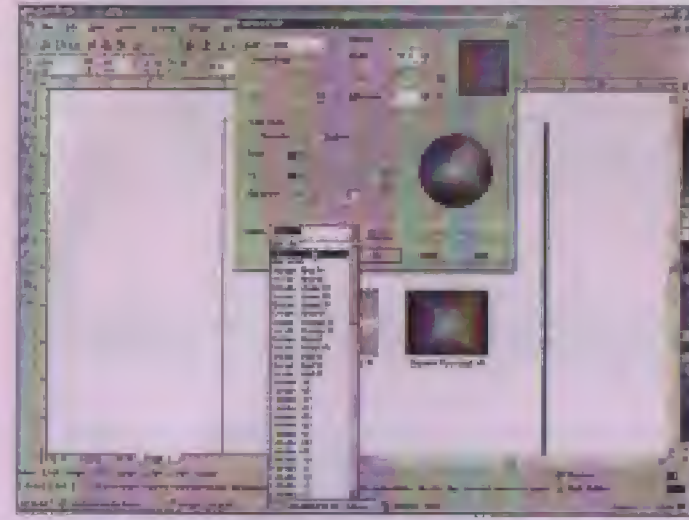
شکل نمبر 8.4

Linear فاؤنٹین فلز اوہجیکٹ کے اوپر ایک سیدھی لائن کی پیروی کرتے ہیں۔ Radial فاؤنٹین فلز اوہجیکٹ کے مرکز سے باہر کی طرف کون بناتے ہیں۔ Conical فاؤنٹین فلز اوہجیکٹ کے مرکز سے باہر کی طرف دائرہ بناتے ہیں۔ Square فاؤنٹین فلز اوہجیکٹ کے مرکز سے باہر کی طرف مربع بناتے ہوئے پھیلتے ہیں۔

آپ پہلے سے متعین شدہ فاؤنٹین فلز دو رنگی فاؤنٹین فلز یا کسٹم فاؤنٹین فلز اپنے اوہجیکٹ پر اپلائی کر سکتے ہیں۔ آپ فاؤنٹین فل کیلئے مختلف خصوصیات مثلاً سمت، زاویہ اور مرکزی نقطہ وغیرہ بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔

پہلے سے متعین شدہ فاؤنٹین فل اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اوپنیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Fill فلانی آؤٹ پر کلک کریں اور Fountain Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے Fountain Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 8.5 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 8.5

- 3- اس ڈائیلاگ باکس میں Type لسٹ میں سے اوپر دیے گئے چاروں فاونٹین فلز میں سے کسی ایک کا انتخاب کریں۔
 - 4- Presets لسٹ باکس پر کلک کریں اور کوئی فل منتخب کریں۔
 - 5- ڈائیلاگ باکس کے دائیں اوپری کونے میں آپ فل کا پری ویو دیکھ سکتے ہیں۔
- سسٹم فاونٹین فلز دو یا زیادہ رنگوں پر مشتمل ہوتے ہیں جنہیں آپ فل کے اندر کسی بھی جگہ پر رکھ سکتے ہیں۔

سسٹم فاونٹین فل اپنائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اوپنیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Fill فلانی آؤٹ پر کلک کریں اور Fountain Fill Dialog منتخب کریں۔
- 3- Fill فلانی آؤٹ پر کلک کریں Type لسٹ باکس پر کلک کریں اور کوئی فاونٹین فل منتخب کریں۔
- 4- Custom ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔
- 5- فلر پلیٹ سے کوئی رنگ منتخب کریں۔ اگر آپ کا مطلوبہ رنگ موجودہ پلیٹ میں موجود نہیں ہے تو Others بٹن پر کلک کریں۔
- 6- اس رنگ کا زاویہ سیٹ کرنے کیلئے یا تو Angle لسٹ باکس سے کوئی مقدار منتخب کریں اور یا پھر فلر پلیٹ کے اوپر موجود باکس پر کلک کریں۔

- 7- دوسرے رنگ کی جگہ سیٹ کرنے کیلئے فلر پلیٹ کے اوپر والے باکس کے اوپر موجود سلائیڈر کو ڈریگ کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.6)۔



شکل نمبر 8.6

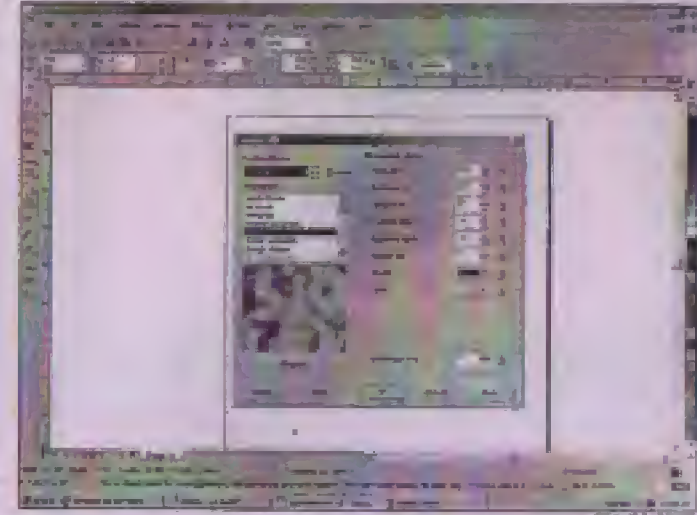
- 8- اب فلر پلیٹ سے دوسرا رنگ منتخب کریں۔ آپ ایک رنگ کی دوسرے رنگ میں ہموار تبدیلی دیکھیں گے۔
- 9- دو سے زیادہ رنگ ڈالنے کیلئے دونوں رنگوں کے درمیانی علاقے پر کلک کریں اور فلر پلیٹ سے رنگ منتخب کریں۔
- 10- ایک رنگ سے دوسرے میں تبدیلی کا عمل دکھانے کیلئے استعمال ہونے والی غیروں کی تعداد سیٹ کرنے کیلئے Steps لسٹ باکس کے دائیں طرف موجود چھوٹے سے بٹن پر کلک کریں اور لسٹ میں کوئی مقدار ٹائپ کریں۔
- 11- کوئی رنگ تبدیل کرنے کیلئے اس رنگ کے اوپر موجود سلائیڈر پر کلک کریں اور کوئی اور رنگ منتخب کریں۔
- 12- کوئی رنگ ڈیلیٹ کرنے کیلئے اس رنگ کے اوپر موجود سلائیڈر پر ڈبل کلک کریں۔
- 13- اپنے بنائے گئے فل کو محفوظ کرنے کیلئے + بٹن پر کلک کریں اور Presets باکس میں کوئی نام ٹائپ کریں۔
- 14- OK بٹن پر کلک کریں۔

ٹیکسچر فلز (Texture Fills) استعمال کرنا

کودل ڈرا آپ کو کئی طرح کے ٹیکسچرزمیا کرتا ہے جن کو آپ اپنے اوپنیکٹس میں بھر سکتے ہیں اور اپنی ضرورت کے مطابق ان میں تبدیلی بھی کر سکتے ہیں۔ اوپنیکٹس میں ان ٹیکسچرز کا استعمال ان کو

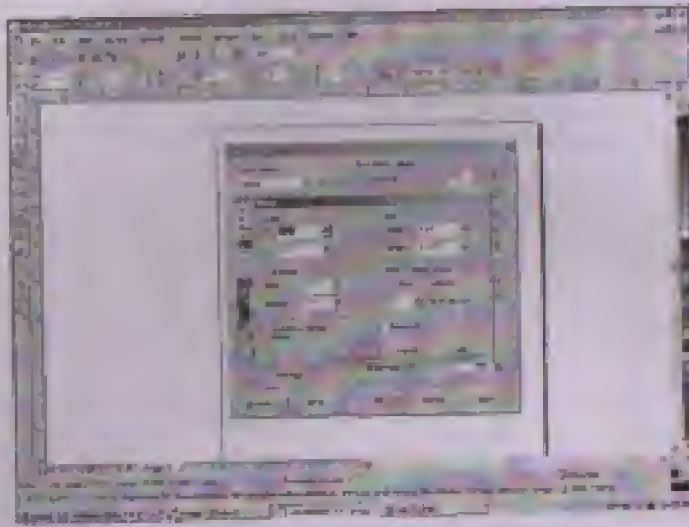
خوبصورت اور دیدہ زیب بنادیتا ہے۔ آئیے ان ٹیکچرز کو استعمال کرنے کا طریقہ دیکھتے ہیں۔

- 1- کسی اوپنیکٹ کو منتخب کر لیں۔
- 2- Fill فائل آؤٹ پر کلک کریں اور Texture Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے Texture Fills ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ (دیکھیں شکل نمبر 8.7)

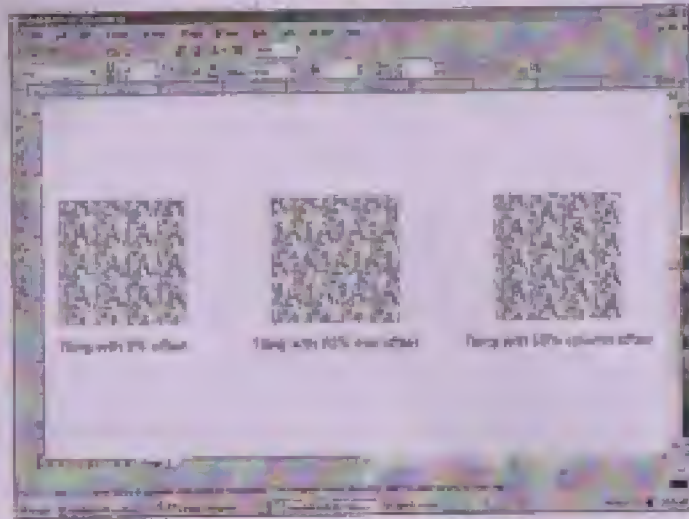


شکل نمبر 8.7

- 3- اس ڈائیلاگ باکس میں Texture library لسٹ میں سے کوئی سی لائبریری منتخب کر لیں۔
- ایسا کرنے سے Texture list میں اس لائبریری میں موجود ٹیکچرز ظاہر ہو جائیں گے۔
- 4- کسی ٹیکچر کا انتخاب کریں۔ آپ Preview باکس میں ساتھ ساتھ اس کا پری ویو بھی دیکھ سکتے ہیں۔
- 5- آپ اگر چاہتے ہیں کہ اس ٹیکچر میں تبدیلی کی جائے تو آپ Style Name کے ایریا میں اس کی مقدار میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔
- 6- اس کے علاوہ آپ ٹیکچر کے سائز وغیرہ میں بھی تبدیلی کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے Tiling جن پر کلک کریں جس سے Tiling ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ (دیکھیں شکل نمبر 8.8)
- 7- Size کے ایریا میں چوڑائی اور اونچائی کیلئے مقداریں درج کریں۔
- 8- ٹیکچر فل کی ٹائلنگ کا نقطہ آغاز سینٹر کرنے کیلئے Origin کے ایریا میں X اور Y باکسز میں مقداریں اینٹر کریں۔
- 9- ٹیکچر فل کی ہائلنگ کے نقطہ آغاز کو ٹیلنس کرنے کیلئے Row یا Column آپشن منتخب کریں اور اس کے نیچے موجود باکس میں کوئی مقدار نام پ کریں۔ مختلف مقداریں اینٹر کرنے سے پیدا ہونے والا فرق شکل نمبر 8.9 میں دکھایا گیا ہے۔



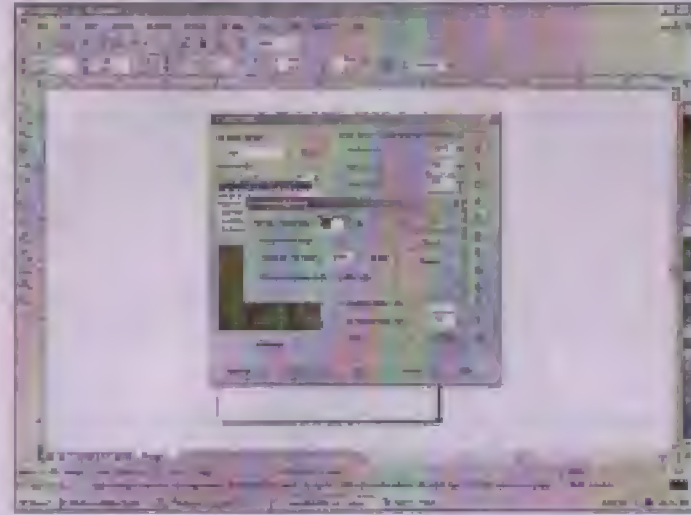
شکل نمبر 8.8



شکل نمبر 8.9

- 10- ٹیکچر فل کو گھمانے کیلئے Rotate باکس میں مقدار نام پ کریں۔
- 11- ٹیکچر فل کا ٹرچھا کرنے کیلئے Skew باکس میں مقدار نام پ کریں۔
- 12- ٹیکچر فل کو مرر (Mirror) کرنے یعنی الٹانے کیلئے Mirror fill چیک باکس کو منتخب کریں۔
- 13- اپنی سیٹنگ سے مزید اس ٹیکچر کو آپ محفوظ بھی کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے Texture library کے سامنے موجود + کے نشان پر کلک کریں اور اس کو نئے نام سے محفوظ کر لیں۔
- 14- ٹائلنگ کے آپشنز کی مزید سیٹنگ کرنے کیلئے Options جن پر کلک کریں جس سے Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 8.10 میں نظر آ رہا ہے۔ ریزولوشن کیلئے Bitmap resolution باکس میں مقدار درج کریں اور Maximum tile

width باکس میں ہیکل کی زیادہ سے زیادہ چوڑائی درج کریں۔ چوڑائی اور ریزولوشن کیلئے ڈیفالٹ مقداریں دوبارہ بحال کرنے کیلئے Reset بٹن پر کلک کریں۔



شکل نمبر 8.10

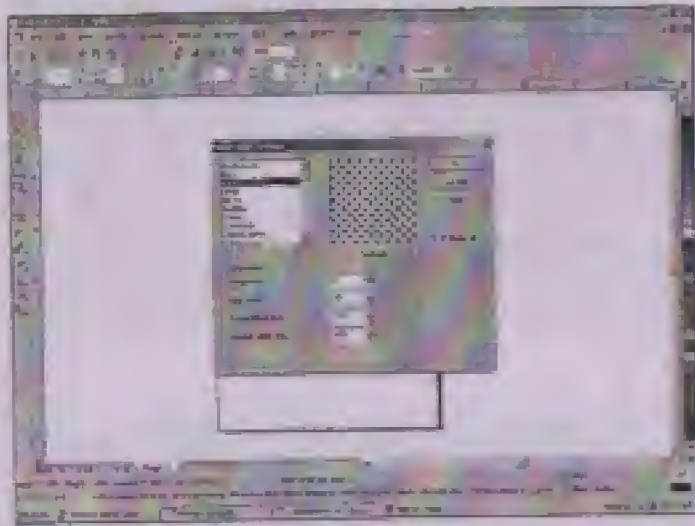
پوسٹ سکرپٹ فلز (PostScript Fills) استعمال کرنا

پوسٹ سکرپٹ ایک کمپیوٹر لینگویج ہے۔ یہ ٹیکسچر زامی لینگویج کو استعمال کرتے ہوئے بنائے گئے ہیں۔ کمپیوٹر کی سکرین پر یہ فلز صرف اسی صورت میں نظر آئیں گے جب آپ اسے Enhanced View یا پھر Normal View میں دیکھیں گے۔ دوسرے ویوز میں یہ نظر نہیں آتے۔ ذیل میں ان کے استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

- 1- اوپنیکٹ کو منتخب کر لیں۔
- 2- Fill فائل آؤٹ پر کلک کریں اور PostScript Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے PostScript Texture (ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے) جیسا کہ شکل نمبر 8.11 میں نظر آ رہا ہے۔

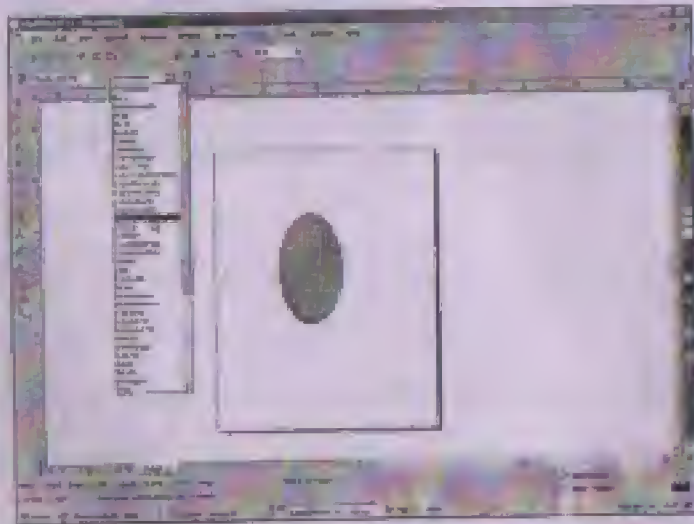
- 3- لسٹ میں سے کسی ٹیکسچر کا انتخاب کریں۔ اس کا پری ویو دیکھنے کیلئے Preview Fill چیک باکس کو منتخب کر لیں۔ اب آپ ہر ٹیکسچر کا پری ویو دیکھ سکیں گے۔ (دیکھیں شکل نمبر 8.11)
- 4- Parameters کے ایریا میں اس کے پیرامیٹرز کا تعین کیا جاتا ہے۔ ہر ٹیکسچر کے اپنے ذاتی منفرد پیرامیٹرز ہوتے ہیں۔ کچھ عمومی پیرامیٹرز 'Line width' Frequency Minimum size اور Maximum ہیں۔

پیرامیٹرز میں تبدیلی کرنے کے بعد اس کا پری ویو دیکھنے کیلئے Refresh بٹن پر کلک کریں۔ پراپرٹی بار کے ذریعے پوسٹ سکرپٹ ٹیکسچرز اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:



شکل نمبر 8.11

- 1- اوپنیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Interactive Fill فائل آؤٹ کو کھولیں اور Interactive Fill ٹول منتخب کریں۔
- 3- پراپرٹی بار پر موجود Fill type لسٹ سے PostScript Fill منتخب کریں۔
- 4- PostScript fill textures لسٹ باکس سے کوئی پوسٹ سکرپٹ فل منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 8.12 میں دکھایا گیا ہے۔

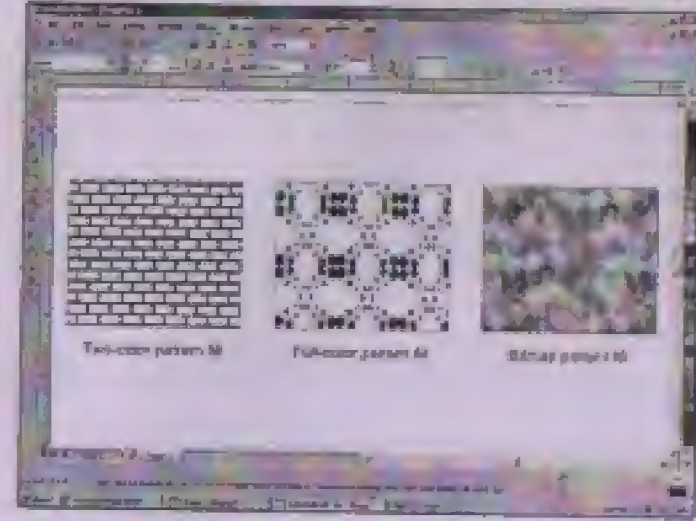


شکل نمبر 8.12

- 5- منتخب شدہ فل کے پیرامیٹرز میں تبدیلی کرنے کیلئے Edit Fill بٹن پر کلک کریں۔ PostScript Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ اس ڈائیلاگ باکس میں مطلوبہ تبدیلیاں کریں۔

پٹرن فلز (Pattern Fills) استعمال کرنا

پٹرن فائلوں کو استعمال کرتے ہوئے پورے اوہجیکٹ کے اندر پٹرنز کو دہرایا جاتا ہے۔ آپ اوہجیکٹس میں ایک ہی پٹرن کو کافی مرتبہ کاپی کر سکتے ہیں۔ پٹرنز دو رنگوں، چار رنگوں یا بٹ میپ انجکچر پر مشتمل ہو سکتے ہیں۔ شکل نمبر 8.13 میں مہیا فلز کی مختلف اقسام دکھائی گئی ہیں۔



شکل نمبر 8.13

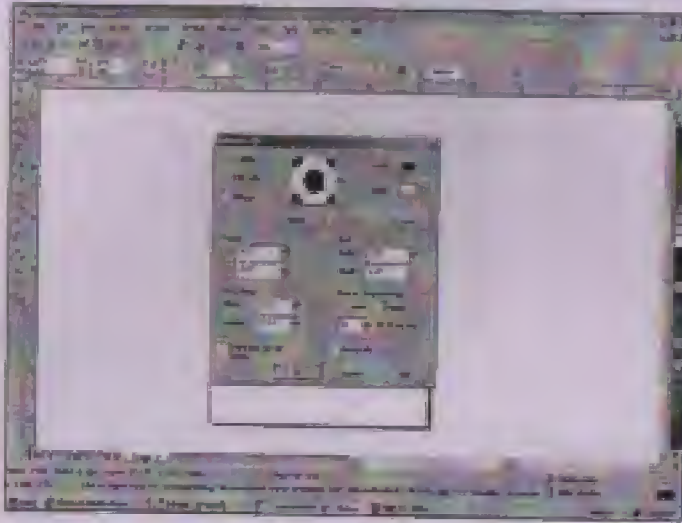
☆ دو رنگی پٹرن صرف آپ کے منتخب کردہ دو رنگوں سے مل کر بنتا ہے۔

☆ فل کلر پٹرن لائنوں اور فلز پر مشتمل ہوتا ہے۔

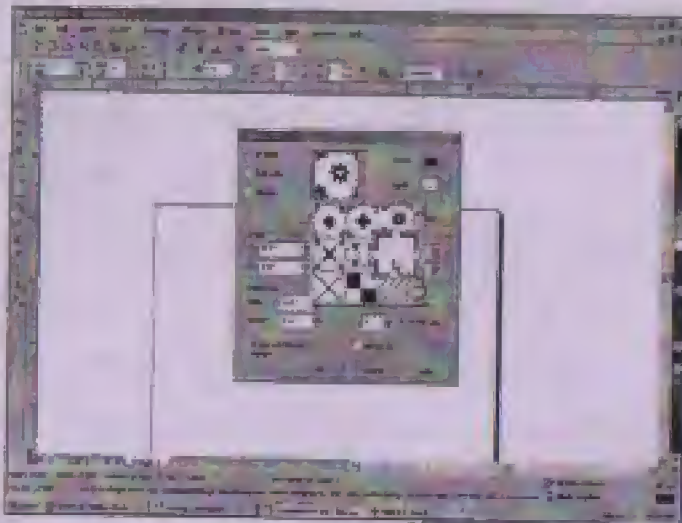
☆ بٹ میپ پٹرن فل ایک بٹ میپ انجکچر ہوتا ہے جس کی پیچیدگی کا انحصار اس کے سائز، انجکچر ریزولوشن وغیرہ پر ہوتا ہے۔ بٹ میپ پٹرنز کے ذریعے آپ پیچیدہ تصاویر یا دوسری انجکچر اوہجیکٹ کے اندر رکھ سکتے ہیں۔

پٹرن فل اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اوہجیکٹ کو منتخب کر لیں۔
- 2- Fill فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Pattern Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے Pattern Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 8.14 میں آپ کو نظر آ رہا ہے۔
- 3- 2-Color، Full Color یا بٹ میپ Bimap ڈیپتھ میں پر کلک کریں۔ منتخب شدہ ڈیپتھ میں کے متعلقہ پٹرنز سامنے باکس میں ظاہر ہو جائیں گے۔ ان میں سے کوئی سا پٹرن منتخب کیا جا سکتا ہے۔
- 4- ڈائیلاگ باکس کے دائیں طرف موجود ڈراپ ڈاؤن لسٹ پر کلک کریں اور کوئی پٹرن منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.15)۔

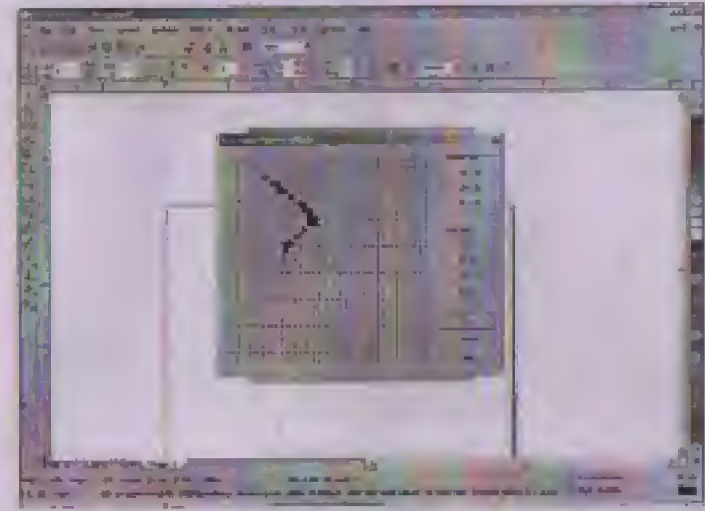


شکل نمبر 8.14



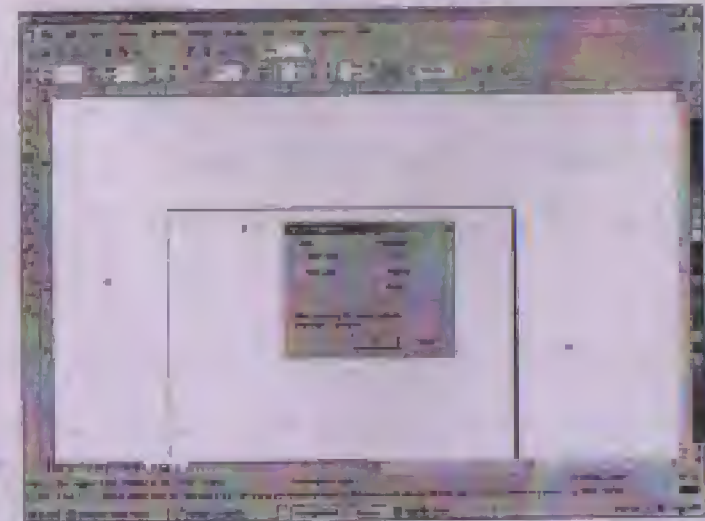
شکل نمبر 8.15

- 5- اگر آپ کوئی پٹرن اپنی ہارڈ ڈسک یا کسی CD وغیرہ سے امپورٹ کرنا چاہتے ہیں تو Load بٹن پر کلک کریں جس سے Import ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔
- 6- 2-Color پٹرن خود بھی بنائے جاسکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے Create بٹن پر کلک کریں جس سے Two-Color Pattern Editor ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 8.16 میں نظر آ رہا ہے۔
- 7- اس ڈائیلاگ باکس میں Bitmap size کے ایریا سے گرڈ کیلئے کوئی ریزولوشن منتخب کریں جس سے آپ دیکھیں گے کہ گراف کا سائز اس کے مطابق ہو جائے گا اور بٹن کا سائز مقرر کرنے کیلئے Pen size کے ایریا میں کوئی سا سائز منتخب کر لیں۔



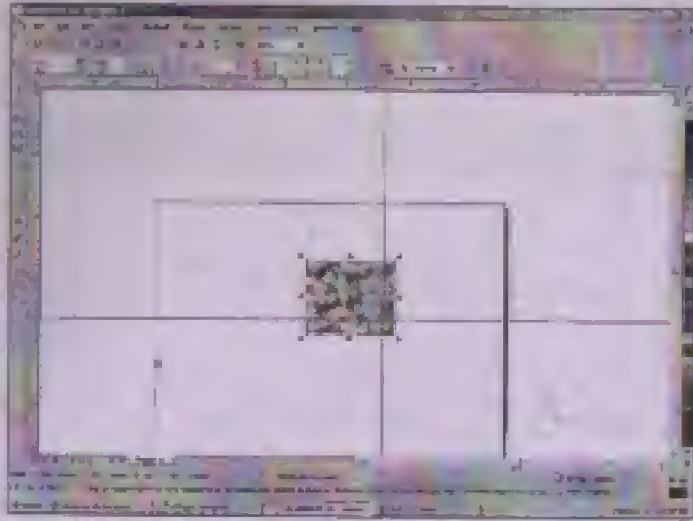
شکل نمبر 8.16

- 8- اب گراف پر پیٹرن بنانے کیلئے اپنی مرضی کی سٹ میں کلک کرتے جائیں۔ آپ دیکھیں گے کہ گراف کے سٹل بھرتے چلے جا رہے ہیں۔
- 9- اگر آپ کسی سٹل کو ڈیلیٹ کرنا چاہتے ہیں تو اس پر رائٹ کلک کریں۔
- 10- اپنا پسند کا پیٹرن بنانے کے بعد OK فنکشن پر کلک کریں۔
- 11- تمام سیٹنگ مکمل کرنے کے بعد OK فنکشن پر کلک کریں۔
- آپ اپنی مرضی کی کسی گراف سے بھی پیٹرن بنا سکتے ہیں۔
- کسی گراف سے دورنگی پیٹرن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- Tools مینو پر کلک کریں 'Create' پر ماؤس پوائنٹر لائیں اور Pattern پر کلک کریں۔
- 2- Full color یا Two color ریڈیو بٹن منتخب کریں۔
- 3- Resolution ایریا میں اپنی مرضی کی ریزولوشن کی قسم پر کلک کریں (شکل نمبر 8.17)۔



شکل نمبر 8.17

- 4- OK فنکشن پر کلک کریں اور پھر ڈریگ کر کے اوپری گراف یا اس کے کچھ حصہ کو منتخب کریں۔
- گراف سے فنکشن پیٹرن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- Tools مینو پر کلک کریں 'Create' پر ماؤس پوائنٹر لائیں اور Pattern پر کلک کریں۔
- 2- Full color ریڈیو بٹن منتخب کریں۔
- 3- OK فنکشن پر کلک کریں اور پھر ڈریگ کر کے اوپری گراف یا اس کے کچھ حصہ کو منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.18)۔



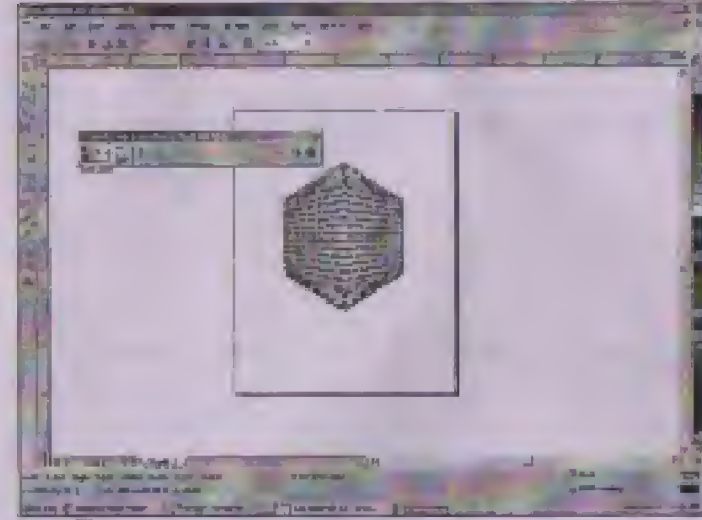
شکل نمبر 8.18

- 4- Save As ڈائیلاگ باکس آپ کی پسند کی جگہ پر پیٹرن کو محفوظ کرتا ہے۔

میش فلز (Mesh fills) استعمال کرنا

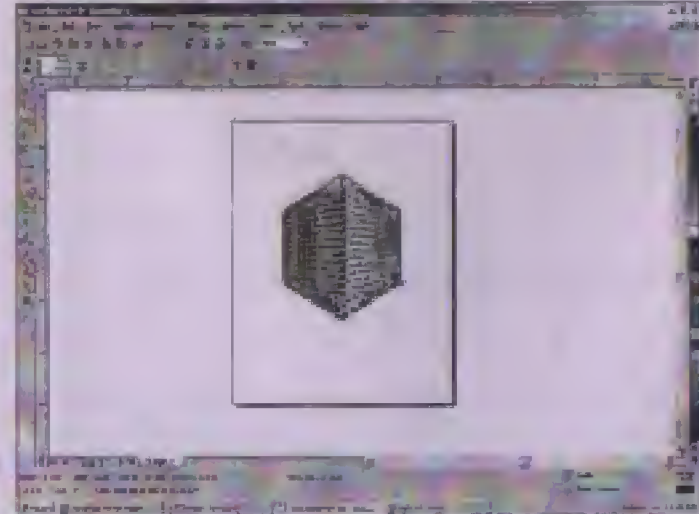
میش فلز حقیقت میں رنگوں کے دھبے ہوتے ہیں جیسے کہ تجربہ دی آرٹ تخلیق کیا جاتا ہے۔ جب میش فلز کو اپلائی کیا جاتا ہے تو اوہجیکٹ میں کالمز اور قطاروں کی شکل میں نوڈز ظاہر ہو جاتی ہیں۔ ان قطاروں اور کالمز کو آپ اپنی مرضی سے بھی سیٹ کر سکتے ہیں اور نوڈز کی جگہ کو ڈریگ کے ذریعے تبدیل بھی کیا جاسکتا ہے۔ آپ محسوس کریں گے کہ اس ٹول کے ذریعے بہت ہی خوبصورت اور رنگدار پیٹرنز تیار کئے جاسکتے ہیں۔ ذیل میں اس کے استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے:

- 1- اوہجیکٹ کو منتخب کر لیں۔
- 2- Interactive tool ٹاؤٹ پر کلک کریں اور Interactive mesh fill ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- پراپٹی بار میں Grid Size لسٹ باکس کے اوپری اور نیچے حصوں میں کالمز اور قطاروں کی تعداد ٹائپ کریں جیسا کہ شکل نمبر 8.19 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 8.19

- 4- اگر آپ کسی پوائنٹ پر انٹرکشن ڈالنا چاہتے ہیں تو اس پوائنٹ پر کلک کریں اور + مین پر کلک کریں۔
- 5- کسی انٹرکشن کو ڈیلیٹ کرنے کیلئے اس پر کلک کریں اور - مین پر کلک کریں۔
- 6- اگر آپ ایک نوڈ کا اضافہ کرنا چاہتے ہیں تو اپنے مطلوبہ مقام پر ڈبل کلک کریں اور اگر کسی نوڈ کو ختم کرنا چاہتے ہیں تو اس نوڈ پر ڈبل کلک کریں۔
- 7- اوہجیکٹ پر کسی نوڈ یا پھر کسی بھی جگہ کلک کریں اور پھر پینٹ میں سے کسی رنگ کا انتخاب کریں۔ اس جگہ پر رنگ کا دھبہ سا بن جائے گا۔ اس طرح مختلف جگہوں پر مختلف رنگ نکھیریں جس سے ایک خوبصورت سا پٹرن وجود میں آئے گا۔
- 8- میش فل کی شکل و صورت بہتر بنانے کیلئے نئی نوڈ کو ڈریگ کر کے نئی جگہ پر لے جائیں (دیکھیں شکل نمبر 8.20)۔



شکل نمبر 8.20

- 9- میش فل کو ختم کرنے کیلئے پراپرٹی بار پر موجود Clear mesh مین پر کلک کریں۔

انٹر ایکٹو فلز (Interactive Fills) استعمال کرنا

ابھی تک جن فلز کے متعلق آپ نے پڑھا ہے ان میں ماسوائے میش فلز کے باقی سب کی سیٹنگ کیلئے آپ کو ڈائلاگ باکسز میں جانا پڑتا ہے۔ انٹر ایکٹو فلز کے ذریعے یہ تمام فلز آپ کو پراپرٹی بار پر دستیاب ہو سکتے ہیں اور ان کی سیٹنگ میں تہہ بلی کیلئے آپ کو ڈائلاگ باکسز میں جانے کی ضرورت نہیں پڑے گی۔ آپ تمام طرح کی سیٹنگ پراپرٹی بار پر ہی کر سکیں گے۔ ذیل میں اس کا طریقہ درج ہے۔

- 1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

- 2- Interactive fill فلز کی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive fill ٹول کا انتخاب کریں۔

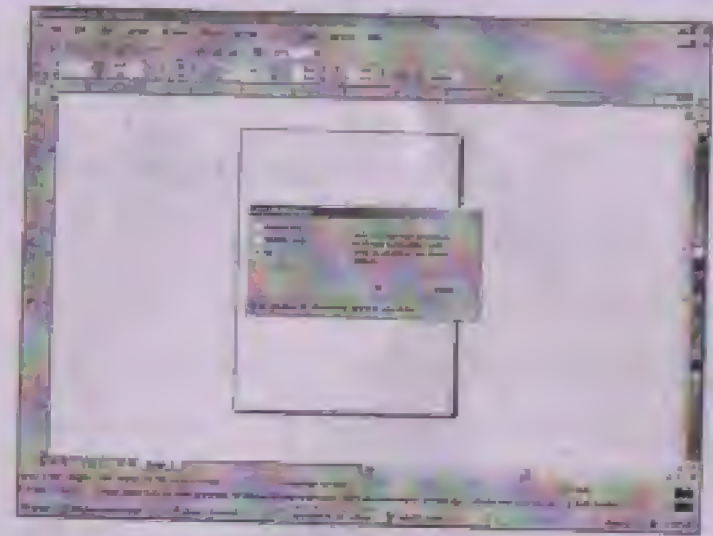
- 3- پراپرٹی بار میں Fill Type باکس میں سے اپنی پسند کے فلز کا انتخاب کریں۔ ایسا کرنے پر اس فلز سے متعلقہ پراپرٹی بار ظاہر ہو جائے گی اور اس کی مختلف سیٹنگز پراپرٹی بار پر ہی کی جاسکیں گی۔

اس طرح آپ کسی ڈائلاگ باکس کی مدد کے بغیر ہی تمام سیٹنگز کرنے پر قادر ہونگے اور پراپرٹی بار پر ہی سے مختلف ٹیکسچرز اور پٹرنز اپلائی کر سکیں گے۔

فلز کو کاپی کرنا

آپ ایک اوہجیکٹ میں اپلائی کئے گئے فلز کو کسی دوسرے اوہجیکٹ میں کاپی بھی کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- Pick ٹول پر کلک کریں۔
- 2- اس اوہجیکٹ پر کلک کریں جس میں آپ فلز کو کاپی کرنا چاہتے ہیں۔
- 3- Edit مینو پر کلک کریں اور Copy Properties From کاٹ کا انتخاب کریں۔
- 4- ظاہر ہونے والے Copy Properties ڈائلاگ باکس میں Fill چیک باکس منتخب کریں اور OK مین پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.21)۔
- 5- ڈرائنگ وٹرو پر ایک بڑا کالا تیر ظاہر ہوگا۔ اب اس اوہجیکٹ پر کلک کریں جس کے فلز کو آپ کاپی کرنا چاہتے ہیں۔ جیسے ہی آپ کلک کریں گے وہ فلز پہلے اوہجیکٹ میں کاپی ہو جائیگا۔



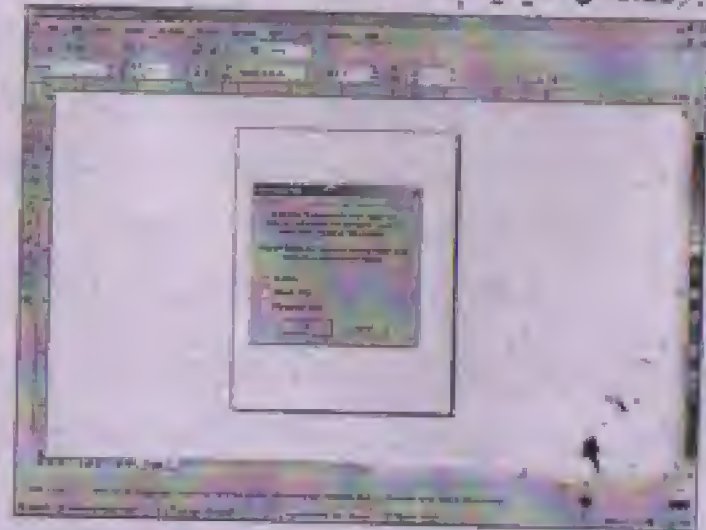
شکل نمبر 8.21

ڈیفالٹ فل کو سیٹ کرنا

آپ نے محسوس کیا ہوگا کہ جب آپ Rectangle ٹول یا کسی اور ٹول سے کوئی اوبجیکٹ بناتے ہیں تو اوبجیکٹ میں کوئی فل نہیں ہوتا۔ ایسا اس لئے ہے کیونکہ کورل ڈرافٹ 12 ڈیفالٹ کے طور پر اوبجیکٹ کے فل کو None ہی رکھتا ہے۔ آپ چاہیں تو اس کے ڈیفالٹ کو تبدیل بھی کر سکتے ہیں۔ اس کے دو طریقے ہیں جنہیں ذیل میں بیان کیا گیا ہے۔

موجودہ ڈرائنگ میں ڈیفالٹ فل کو تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

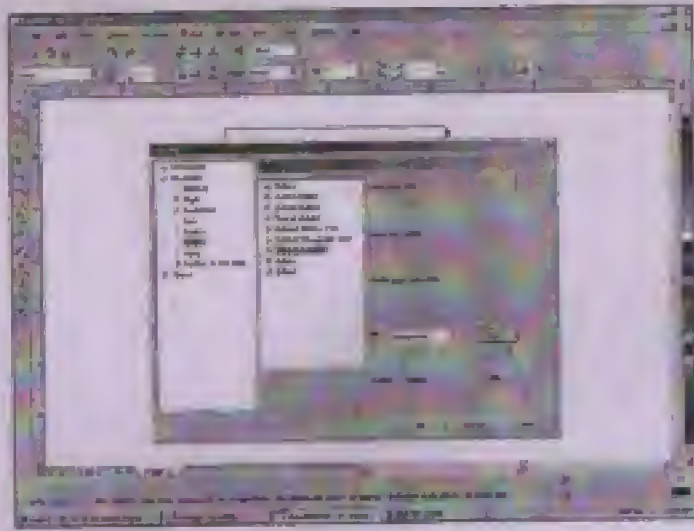
- 1- کسی اوبجیکٹ کو منتخب کئے بغیر Fill tool فلانی آؤٹ پر کلک کریں اور Fill Color Dialog کو منتخب کریں۔
- 2- Uniform fill ڈائلاگ باکس کھل جائے گا۔ Graphics چیک باکس کو منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 8.22 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 8.22

3- جب آپ OK بٹن پر کلک کریں گے تو Fill Color ڈائلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا جس میں کی جائے والی تبدیلی اس ڈرائنگ میں ڈیفالٹ فل کے طور پر استعمال ہوگی۔ تمام ڈاکومنٹس کیلئے ڈیفالٹ فل کو تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کمانڈ کا انتخاب کریں۔
- 2- Options ڈائلاگ باکس کے بائیں جانب Document کے ساتھ والے + کے بٹن پر کلک کریں اور اسکی ذیلی لسٹ میں سے Styles کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.23)۔



شکل نمبر 8.23

- 3- اب Fill لسٹ میں سے کوئی فل منتخب کریں اور Edit بٹن پر کلک کریں اور اپنی پسند کی سیٹنگز کریں جو بعد میں آپ کی ڈیفالٹ سیٹنگز ہوں گی۔

باب نمبر 9

انٹریکٹو ٹولز

تعارف

باب نمبر 8 میں آپ نے دیکھا کہ آپ کیلئے Interactive Fill فِلائی آؤٹ میں موجود ٹولز کے ساتھ ڈائلاگ باکس کی مدد کے بغیر ہی صرف پر اپنی بار کے ذریعے اوپیکلیکس کو نقل کرنا ممکن ہے۔ اسی طرح آپ ڈاکر ونڈو کا استعمال بھی سیکھ چکے ہیں جس میں بھی اوپیکلیکس میں تبدیلی کسی ڈائلاگ باکس میں جائے بغیر ممکن ہے۔ کورل ڈرا 12 بہت سے Interactive مہیا کرتا ہے جو کہ ڈائلاگ باکس میں جائے بغیر صرف پر اپنی بار کے ذریعے ہی تبدیلی کے عمل کو ممکن بناتے ہیں۔ یہ باب انٹیمی Interactive ٹولز کے متعلق ہوگا۔ ذیل میں ان انٹریکٹو ٹولز کی لہرست بتائی جا رہی ہے۔

☆ Interactive Fill ٹول

☆ Interactive Mesh Fill ٹول

☆ Interactive Blend ٹول

☆ Interactive Contour ٹول

☆ Interactive Distortion ٹول

☆ Interactive Envelope ٹول

☆ Interactive Extrude ٹول

☆ Interactive Drop Shadow ٹول

☆ Interactive Transparency ٹول

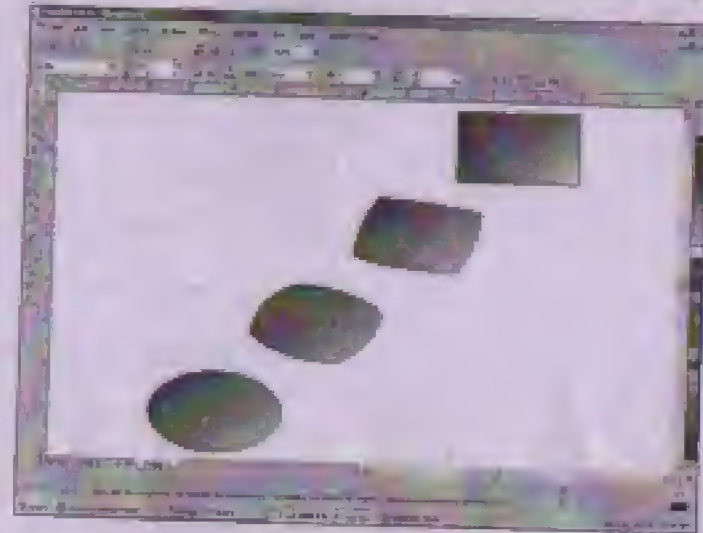
ان میں سے Interactive Fill ٹول اور Interactive Mesh Fill ٹول کا استعمال آپ پچھلے باب میں سیکھ چکے ہیں۔ اس باب میں آپ باقی ماندہ ٹولز کا استعمال سیکھیں گے۔ یہ سبھی ٹولز آپ کو Interactive فِلائی آؤٹ میں ملیں گے جیسا کہ شکل نمبر 9.1 میں دکھایا گیا ہے۔ اب ہم ان کا علیحدہ علیحدہ استعمال آپ کو بتاتے ہیں۔



Interactive Blend ٹول استعمال کرنا

آپ دیکھیں گے کہ اس ٹول کے ذریعے ایک اوہجیکٹ دوسرے اوہجیکٹ میں اس طرح مل جاتا ہے کہ اس کی شکل سائز اور رنگ بتدریج ایک دوسرے میں مدغم ہو جاتے ہیں۔ اس کے ساتھ ساتھ آپ ان کیلئے ایک خاص پاتھ بھی طے کر سکتے ہیں۔ ایک اوہجیکٹ کو دوسرے میں مدغم کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- Interactive فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Blend ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- پہلے اوہجیکٹ پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے ماؤس کو دوسرے اوہجیکٹ پر لائیں۔ آپ جیسے ہی ماؤس کے بٹن کو چھوڑیں گے تو دونوں اوہجیکٹ اپنی شکل سائز اور رنگ کے حساب سے ایک دوسرے میں مدغم ہو جائیں گے (دیکھیں شکل نمبر 9.2)۔

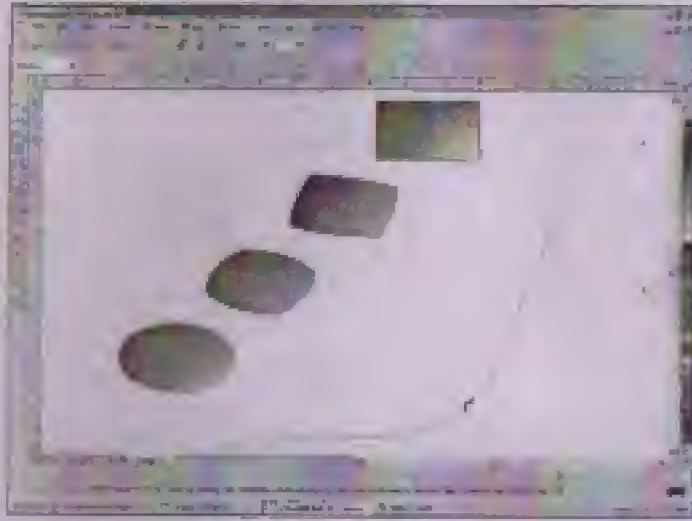


شکل نمبر 9.2

- 3- اگر آپ ان دونوں اوہجیکٹس کے درمیانی مراحل کی تعداد اپنی مرضی کے مطابق کرنا چاہتے ہیں تو پراپٹی بار پر Number of Steps or Offsets between Blend Shapes کے لسٹ ہاؤس میں مطلوبہ تعداد درج کریں۔

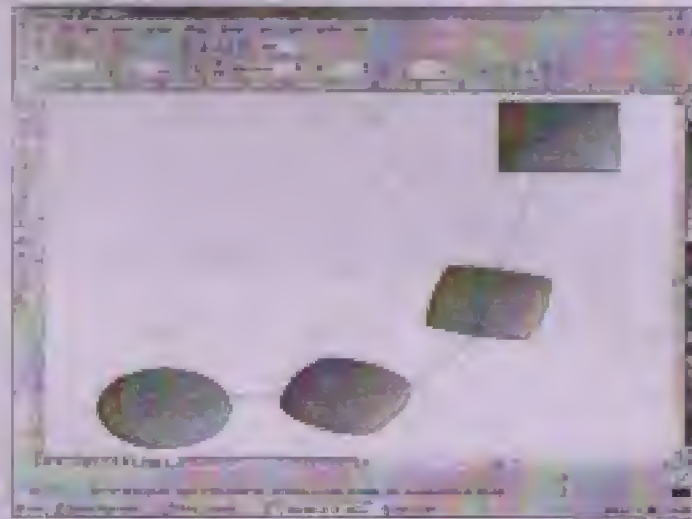
- 4- اگر آپ چاہتے ہیں کہ لینڈنگ کا یہ عمل کسی خاص پاتھ کے مطابق ہو تو اس کیلئے پہلے ایک کروڈ ویزائن کریں جس کے مطابق لینڈنگ کا مکمل چاہتے ہیں۔ لینڈنگ کی ہوئی اشکال پر کلک کریں اور پراپٹی بار پر موجود Path Properties میں پر کلک کریں اور New Path کا انتخاب کریں۔

- 5- اب کروڈ کے اوپر پوائنٹر لے کر آئیں۔ آپ دیکھیں گے کہ پوائنٹر کی شکل ایک میررے جیسی ہوگئی ہے جیسا کہ شکل نمبر 9.3 میں نظر آ رہی ہے۔



شکل نمبر 9.3

- 6- مطلوبہ پوائنٹ پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ اوہجیکٹس اس کے ساتھ کے اوپر لینڈ ہو گئے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 9.4)۔

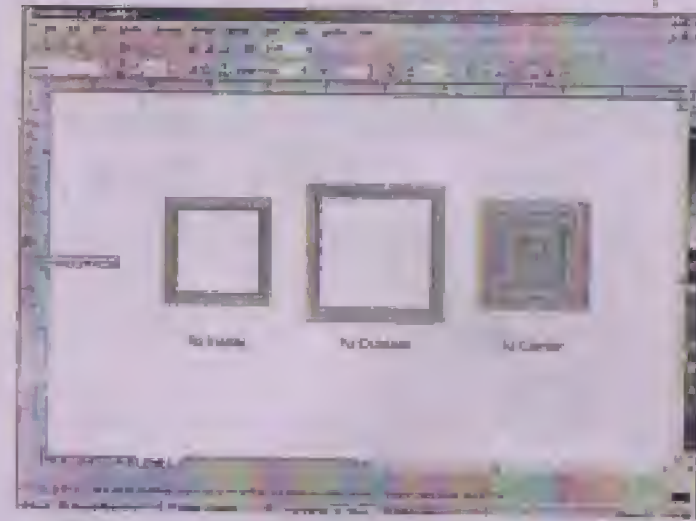


شکل نمبر 9.4

اگر آپ اصل اوہجیکٹس کے سائز رنگ یا کسی اور خوبی میں تبدیلی کرتے ہیں تو درمیانی اوہجیکٹس خود بخود تبدیل ہو جائیں گے۔

Interactive Contour ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کے ذریعے آپ اوہجیکٹ کے اندر باہر یا درمیان تک لائنوں کا جال بچھا سکتے ہیں۔ شکل نمبر 9.4 میں ان تینوں کی مثالیں دکھائی گئی ہیں۔ آپ اس کا طریقہ دیکھ سکتے ہیں۔



شکل نمبر 9.5

- 1- اوہجیکٹ کو منتخب کر لیں۔
- 2- Interactive فلالی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Contour ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- اوہجیکٹ کے اندر کو نوڈ بنانے کیلئے اندر کی طرف ڈریگ کریں۔
- 4- اوہجیکٹ کو کو نوڈ سے بھر دینے کیلئے اندر کی طرف مرکز تک ڈریگ کریں۔
- 5- اوہجیکٹ کے باہر کو نوڈ بنانے کیلئے باہر کی طرف ڈریگ کریں۔

Interactive Distortion ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کا کام اس کے نام جیسا ہی ہے۔ یعنی یہ اوہجیکٹس کی شکل بگاڑ دیتا ہے۔ یہ ٹول تین قسم کے اوہجیکٹس بنانے میں مدد دیتا ہے جو کہ 'Push and Pull Distortion'، 'Zipper Distortion' اور 'Twister Distortion' کے نام سے جانے جاتے ہیں۔ شکل نمبر 9.6 میں ان کے عملی نمونے دکھائے گئے ہیں۔ جیسے ہی آپ Interactive فلالی آؤٹ میں سے Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کرتے ہیں اس کی پراپٹی بار ظاہر ہو جاتی ہے جس پر ان تینوں اوہجیکٹس کے فن موجود ہوتے ہیں۔ آگے ہم ان تینوں اوہجیکٹس کو باری باری بیان کریں گے۔

اوہجیکٹ میں بگاڑ پیدا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- بس اوہجیکٹ میں بگاڑ پیدا کرنا ہے اسے منتخب کریں۔



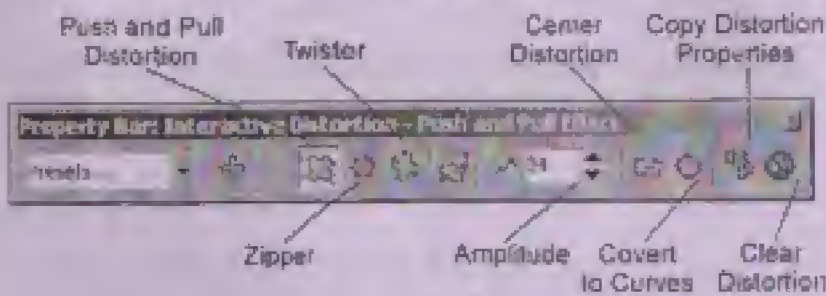
شکل نمبر 9.6

- 2- Interactive فلالی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Distortion ٹول منتخب کریں۔
- 3- پراپٹی بار پر موجود 'Push and Pull Distortion'، 'Zipper Distortion' اور 'Twister Distortion' میں سے کسی ایک پر کلک کریں۔

Push and Pull Distortion

اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

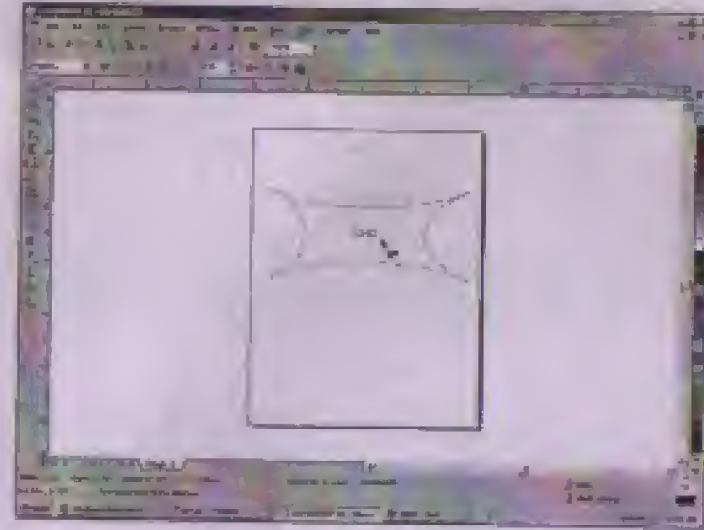
- 1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- پراپٹی بار پر موجود 'Push and Pull Distortion' میں سے کسی ایک پر کلک کریں جس سے پراپٹی بار پر اس اوہجیکٹ کے آپشنز ظاہر ہوں جائیں گے جیسا کہ شکل نمبر 9.7 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 9.7

- 4- Presets لسٹ میں سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی لاپریٹ منتخب کر سکتے ہیں۔
- 5- جب آپ 'Push and Pull Distortion' میں سے کسی ایک پر کلک کرتے ہیں تو کرمر کے ساتھ ایک

نشان سامن جاتا ہے۔ اب اوہجیکٹ کے اس حصے پر کلک کریں جہاں سے آپ ڈسٹورشن کا عمل شروع کرنا چاہتے ہیں اور پھر ڈریگ کرتے جائیں یہاں تک کہ آپ کی مطلوبہ شکل وجود میں آجائے (دیکھیں شکل نمبر 9.8)۔

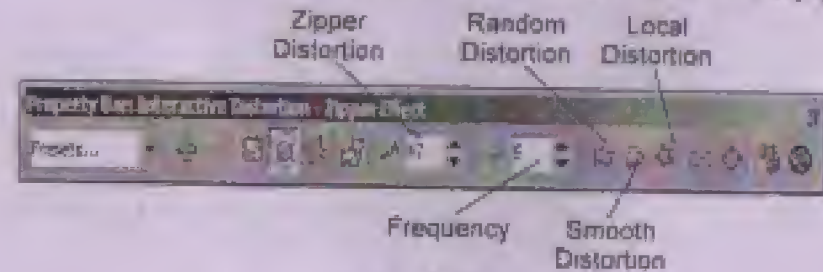


شکل نمبر 9.8

Zipper Distortion

اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- پراپرٹی بار پر موجود Zipper Distortion ٹین پر کلک کریں جس سے اس انیفیکٹ کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 9.9)۔



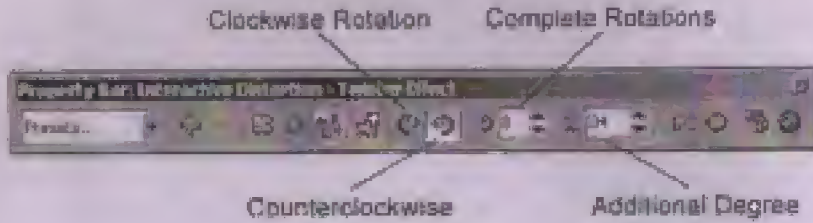
شکل نمبر 9.9

- 4- Presets کی لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی انیفیکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔

Twister Distortion

اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- پراپرٹی بار پر موجود Twister Distortion ٹین پر کلک کریں جس سے اس انیفیکٹ کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 9.10)۔



شکل نمبر 9.10

- 4- Presets کی لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی انیفیکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔
- 5- اس کی سمت کا تعین کرنے کیلئے Clockwise Rotation یا Counterclockwise Rotation ٹین پر کلک کریں۔
- 6- Complete Rotations ہاکنس میں وہ تعداد درج کریں جتنے آپ اوہجیکٹ کو مل دینا چاہتے ہیں۔
- 7- Additional Degrees ہاکنس میں ڈسٹ کیلئے زاویہ درج کریں۔

Interactive Envelope ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کے ذریعے آپ اوہجیکٹ کو کچھ اینیویپس (Envelopes) کے ذریعے مختلف اشکال میں ڈھال سکتے ہیں۔ اس میں آپ اینیویپ کے چار مختلف طرح کے موڈز کو استعمال کرتے ہوئے اوہجیکٹس کو تبدیل کر سکیں گے۔ اینیویپ کے یہ موڈز ذیل درج ہیں۔

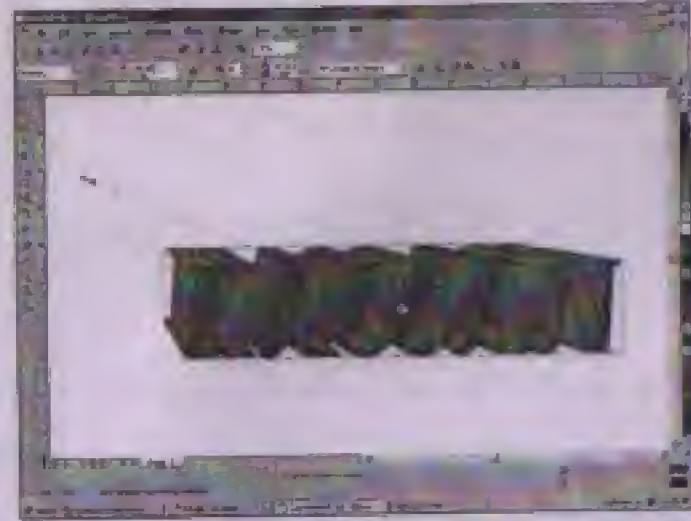
- ☆ Straight Line: سیدھی لائنوں کی بنیاد پر تبدیل کرنے کیلئے۔
- ☆ Single Arc: ایک طرف سے قوس کی طرح تبدیل کرنے کیلئے۔
- ☆ Double Arc: دونوں اطراف سے قوس کی طرح تبدیل کرنے کیلئے۔
- ☆ Unco.: اپنی مرضی سے تمام اطراف میں تبدیل کرنے کیلئے۔

ان کی عملی اشکال شکل نمبر 9.11 میں دکھائی گئی ہیں۔ جیسا کہ شکل میں نظر آرہا ہے کہ ہر موڈ ایک خاص زاویہ سے اوہجیکٹ کی شکل میں تبدیل لانا ہے۔ اس لئے جب آپ کسی اوہجیکٹ میں کوئی تبدیل لانا چاہیں تو اس کیلئے کوئی سا موڈ منتخب کر لیں۔ ذیل میں Interactive Envelope ٹول استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

3- Presets کی لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ انفلکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔

4- پراپٹی بار پر موجود Vector Extrusion موڈ پر کلک کریں۔

5- اوہجیکٹ کے کسی حصے پر کلک کر کے اسے کسی خاص سمت کو ڈریگ کریں۔ شکل نمبر 9.15 میں لفظ "HASSAN" کو بائیں جانب کھینچا گیا ہے۔



شکل نمبر 9.15

6- Color پین پر کلک کریں اور اپنے اوہجیکٹ کیلئے کوئی رنگ منتخب کریں۔ آپ رنگوں کی شیڈز کو استعمال کرتے ہوئے بھی ایکسٹروڈ انفلکٹ بنا سکتے ہیں۔ اگر آپ Use Color Shading کا آپشن استعمال کرتے ہیں تو From اور To کمر پلیٹ سے رنگ منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.16)۔ اس صورت میں ایکسٹروڈ انفلکٹ From کمر پلیٹ سے منتخب کردہ رنگ سے شروع ہوگا اور To کمر پلیٹ سے منتخب کردہ رنگ پر ختم ہوگا۔



شکل نمبر 9.16

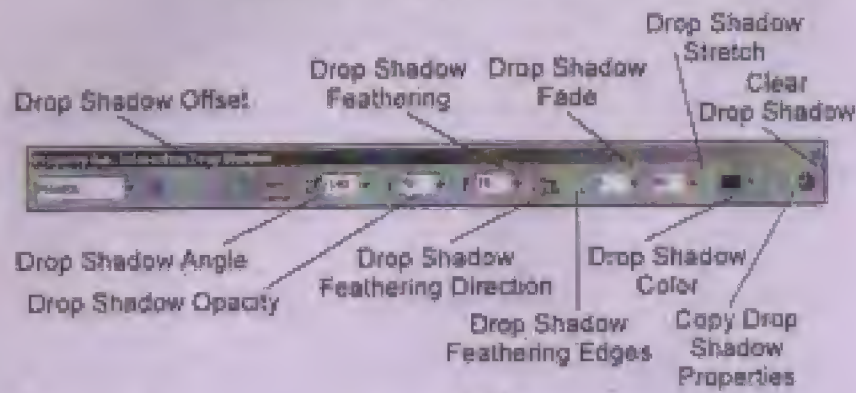
7- اوہجیکٹ پر کچھ لائننگ ڈالنے کیلئے Lighting پین پر کلک کریں اور لائٹ کا تیسرا اور شدت کا انتخاب کریں۔

Interactive Drop Shadow ٹول استعمال کرنا

اوہجیکٹ پر سایہ یا شیڈ (Shadow) ڈالنے سے اس میں گہرائی کا تاثر پیدا ہوتا ہے اور ایسے معلوم ہوتا ہے جیسے اوہجیکٹ سستی ہو۔ Interactive Drop Shadow ٹول آپ کو اوہجیکٹ پر سایہ ڈالنے کی سہولت فراہم کرتا ہے۔

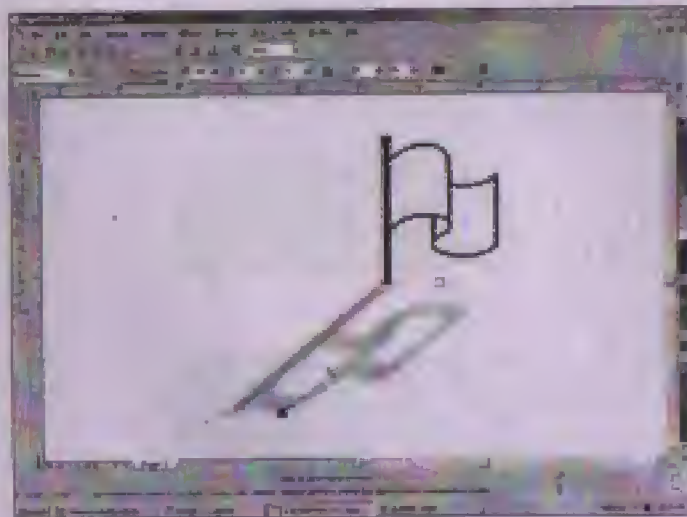
1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Interactive ٹول کی آڈٹ پر کلک کریں اور Interactive Drop Shadow ٹول کا انتخاب کریں۔ شکل نمبر 9.17 میں اس کی پراپٹی بار دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 9.17

3- اب اوہجیکٹ پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے ایک خاص رخ میں ماؤس کو لے جا کر چھوڑ دیں (دیکھیں شکل نمبر 9.18)۔



شکل نمبر 9.18

4- Presets سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی انیمیکٹ بھی منتخب کر سکتے ہیں۔

5- سایہ کیلئے آپ اپنی پسند کا رنگ بھی منتخب کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے براہ راست Drop Shadow Color کے باکس میں سے کوئی سا رنگ منتخب کریں۔

6- شیڈ کو ایک خاص زاویہ دینے کیلئے Drop Shadow Angle کی سلائیڈر کو آگے یا پیچھے ڈریگ کریں اور شیڈ کو دھندلا یا گہرا کرنے کیلئے Drop Shadow Opacity کی سلائیڈر کو آگے یا پیچھے کریں۔

7- شیڈ کے پھیلاؤ کو بڑھانے یا کم کرنے کیلئے Drop Shadow Feathering کی سلائیڈر کو آگے یا پیچھے کریں۔

8- اگر آپ شیڈ کو ختم کرنا چاہتے ہیں تو Clear Drop Shadow میں کلک کریں۔

Interactive Transparency ٹول استعمال کرنا

آپ نے دیکھا ہو گا کہ ایک اوہجیکٹ کے نیچے سے دوسرا اوہجیکٹ نظر آ رہا ہوتا ہے۔ یا پھر ایک اوہجیکٹ بتدریج دوسرے میں مدغم ہو رہا ہوتا ہے۔ یہ سب Transparency ٹول کا کمال ہوتا ہے۔ آئیے اس ٹول کا استعمال سیکھتے ہیں۔

1- کوئی سے دو اوہجیکٹس کو ڈرائنگ ونڈو پر لائیں اور ایک کو دوسرے کے اوپر تھما دیں۔

2- اب اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جس پر ٹرانسپیرنسی کا استعمال کرنا جاتے ہیں۔

3- اب Interactive ٹول کی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Transparency ٹول کا انتخاب کریں۔

4- اب اس جگہ پر کلک کریں جہاں آپ کم سے کم ٹرانسپیرنسی چاہتے ہیں اور اس مقام کی طرف ڈریگ کریں جہاں آپ زیادہ سے زیادہ ٹرانسپیرنسی چاہتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 9.19)۔



شکل نمبر 9.19

اس طریقے سے آپ دیکھیں گے کہ اوپر والے اوہجیکٹ سے نیچے والا اوہجیکٹ نظر آ رہا ہو گا۔

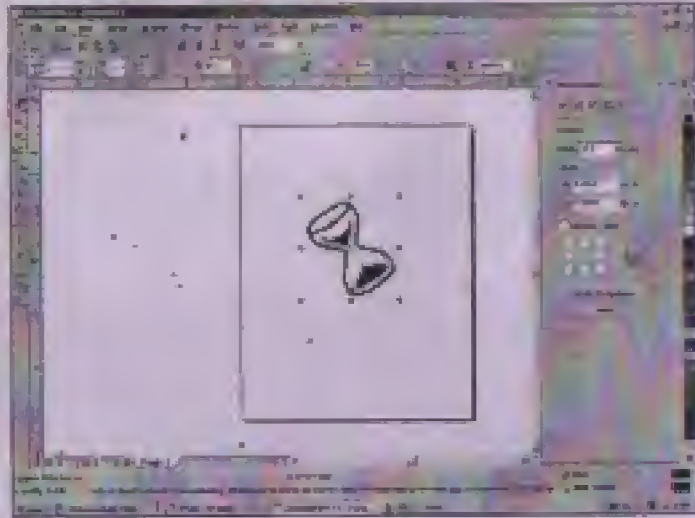
Transformations ڈاکر

آپ Transformations ڈاکر کو استعمال کرتے ہوئے اوہجیکٹ کو گھما سکتے ہیں، ترقیم کر سکتے ہیں، جھونکا کر سکتے ہیں، کھینچ سکتے ہیں اور پوزیشن دے سکتے ہیں۔

Transformations ڈاکر کو کھولنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Windows مینو پر کلک کریں Dockers پر پوائنٹر لائیں Transformations پر پوائنٹر لائیں اور کھولنے والے سلائیڈر مینو سے کوئی ایک آپشن منتخب کریں۔

2- Transformations ڈاکر کھل جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 9.20 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 9.20

اوہجیکٹ کو گھمانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- ڈاکر ونڈو میں Rotate بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.20)۔

3- جس پوزیشن کے گرد اوہجیکٹ کو گھمایا جانا ہے اس کا تعین کرنے کیلئے Relative Center کے نیچے موجود کسی چیک باکس پر کلک کریں۔

4- Angle لسٹ باکس میں وہ زاویہ اینٹر کریں جس کے مطابق اوہجیکٹ کو گھمایا جانا ہے۔

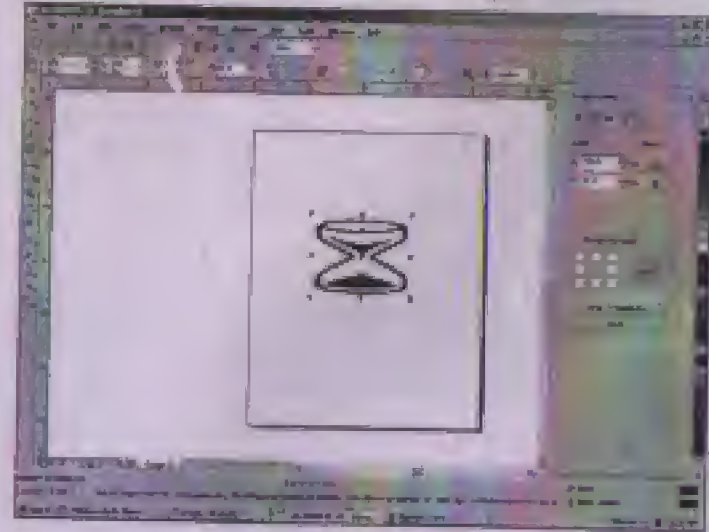
5- H اور V لسٹ باکس میں بائیں بائیں افقی اور عمودی کو آرڈینیشن متعین کریں جن کے گرد اوہجیکٹ کو گھمایا جانا ہے۔

6- Apply مین پر کلک کریں۔

اوبجیکٹ کا سائز تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Scale and Mirror مین پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.21)۔



شکل نمبر 9.21

3- H اور V لسٹ باکسز میں فیصد کا تعین کریں جس کے مطابق آپ اوبجیکٹ کو افقاً اور عموداً

بڑا/چھوٹا کرنا چاہتے ہیں۔

4- اوبجیکٹ کو افقی طور پر الٹانے کیلئے Horizontal Mirror مین پر کلک کریں۔

5- اوبجیکٹ کو عمودی طور پر الٹانے کیلئے Vertical Mirror مین پر کلک کریں۔

6- Apply مین پر کلک کریں۔

اوبجیکٹ کو کھینچنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Size مین پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.22)۔

3- اوبجیکٹ کو افقاً اور عموداً علیحدہ علیحدہ مقدار سے کھینچنے کیلئے Non-proportional چیک باکس

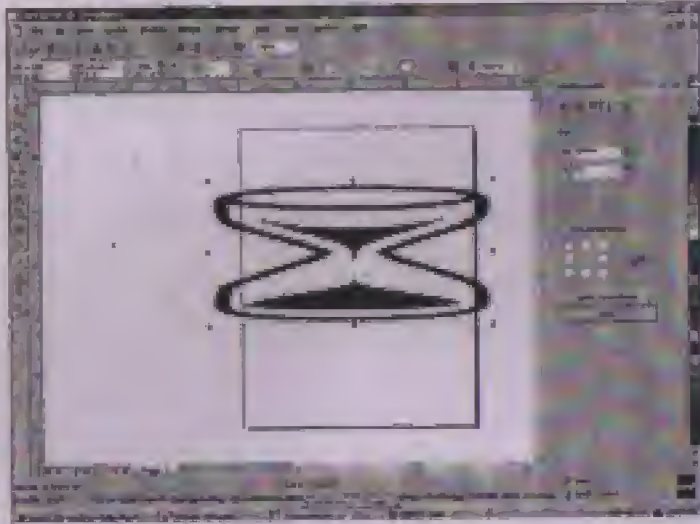
کو منتخب کریں۔

4- H اور V باکسز میں بالترتیب اوبجیکٹ کی نئی چوڑائی اور اونچائی اینٹر کریں۔

5- Apply مین پر کلک کریں۔

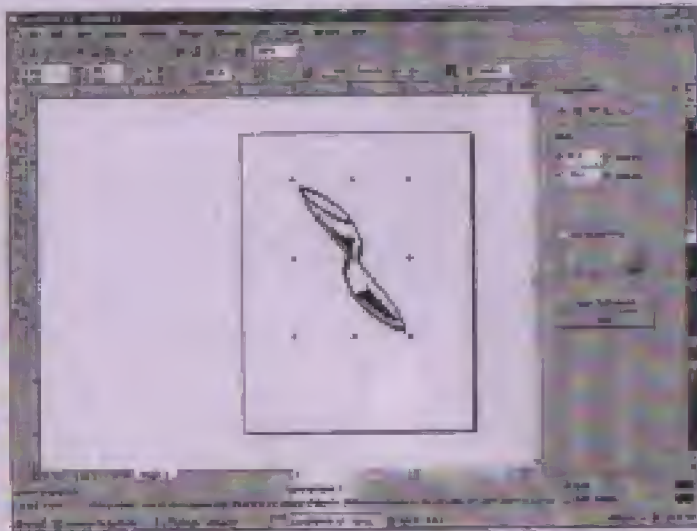
اوبجیکٹ کو ترچھا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔



شکل نمبر 9.22

2- Skew مین پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.23)۔



شکل نمبر 9.23

3- اوبجیکٹ کو ترچھا کرنے کیلئے H اور V لسٹ باکسز میں بالترتیب افقی اور عمودی مقداریں اینٹر کریں۔

4- Apply مین پر کلک کریں۔

اوبجیکٹ کو نئی جگہ پر پوزیشن دینے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوبجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Positions مین پر کلک کریں۔

3- Relative position چیک باکس کو غیر منتخب کریں۔

4- H اور V باکسز میں بالترتیب اوہجیکٹ کی افقی اور عمودی پوزیشن متعین کریں۔

5- Apply بٹن پر کلک کریں۔

6- ڈا کر ونڈو کو بند کرنے کیلئے ونڈو کے Close بٹن پر کلک کریں۔ جب آپ Pick ٹول کے ساتھ کسی اوہجیکٹ کو منتخب کرتے ہیں تو Transformations ڈا کر کے آپشنز پر اپنی بار پر ظاہر ہو جاتے ہیں۔ آپ اس پر اپنی بار کے ذریعے اوہجیکٹ پر یہ تمام تبدیلیاں کر سکتے ہیں۔

باب نمبر 10

امیجز کے ساتھ کام

تعارف

پچھلے تمام ابواب میں آپ نے کورل ڈرا 12 میں کی جانے والی ڈرائنگ کے حوالہ سے ٹولز کا استعمال سیکھا ہے۔ کورل ڈرا 12 یہ خصوصیت بھی رکھتا ہے کہ آپ اپنی ڈرائنگ میں باہر سے تصویریں امپورٹ کر کے سجا سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 بٹ میپ امیج کو بڑی خوبصورتی سے استعمال کرتا ہے۔ اس کے علاوہ کورل فوٹو پینٹ کا پروگرام بھی موجود ہوتا ہے جو کہ بٹ میپ امیجز بنانے اور ان کے اندر تبدیلیاں کرنے کا بہترین پروگرام ہے۔ اس باب کے اندر آپ امیج کو امپورٹ کریں اور کورل ڈرا کے اندر بنائی گئی فائل کو ایکسپورٹ کرنا سیکھیں گے۔

امیج کی فارمیٹس

یہاں پر ہم آپ کو بتاتے ہیں کہ ہر فائل ایک خاص فارمیٹ میں بنائی جاتی ہے۔ کورل ڈرا کی فائل CDR فارمیٹ میں بنتی ہے۔ اسی طرح امیجز بھی کسی خاص فارمیٹ میں ہوتی ہیں۔ آپ نے امیج فائلز کے ساتھ EPS, TIFF, JPG, GIF وغیرہ فارمیٹس کے نام دیکھے ہوں گے۔ ان فارمیٹس سے فائلز کو پہچانا جاتا ہے۔

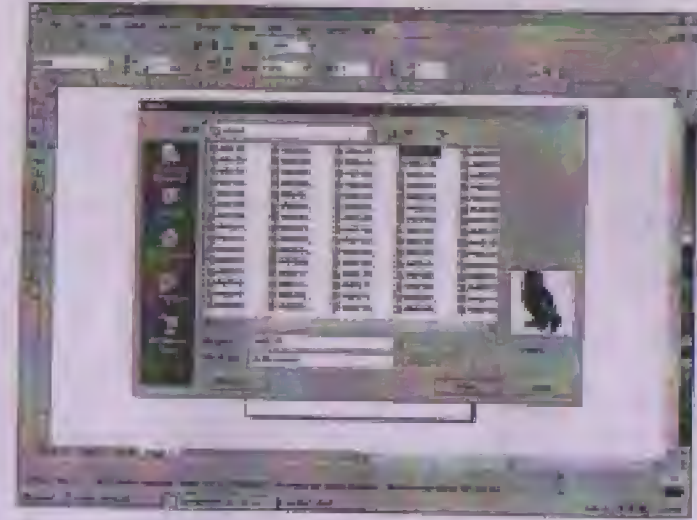
اب اگر آپ کوئی ایسی فائل کورل ڈرا 12 کے اندر اپنی ڈرائنگ میں شامل کرنا چاہتے ہیں جو کہ کورل ڈرا کے علاوہ کسی اور فارمیٹ میں بنی ہے تو اس فائل کو امپورٹ کرنا ضروری ہے۔ اسی طرح اگر آپ چاہتے ہیں کہ کورل ڈرا کے اندر بنائی ہوئی آپ کی ڈرائنگ CDR کے علاوہ کسی اور فارمیٹ میں محفوظ ہو تو اس کیلئے اسے ایکسپورٹ کرنا ضروری ہے۔

امیجز کو امپورٹ کرنا

اپنی ڈرائنگ میں امیج کو شامل کرنے کا ایک آسان طریقہ اسے امپورٹ کرنا ہے۔ کورل ڈرا کے اندر امپورٹ کرنے کے بعد ہی آپ اس فائل ہونگے کہ اس کے اندر تبدیلی کا عمل بروئے کار لا سکیں۔ جب ایک امیج امپورٹ ہو کر کورل ڈرا میں آ جاتی ہے تو وہ ایک ویکٹرز گرافک ہی بن جاتی ہے۔ امیج کو امپورٹ کرنے کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں۔

1- File مینو پر کلک کریں اور Import کا انتخاب کریں۔

2- Import ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ Look in باکس پر کلک کریں اور اپنی مطلوب ڈائریکٹری منتخب کریں اور اس میں سے کسی ایچ کو منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 10.1 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 10.1

3- Preview چیک باکس کو منتخب کریں۔ اب آپ ہر ایچ کا پری ویو دیکھ سکیں گے۔

4- OK بٹن پر کلک کریں۔

5- ایک ویو پر اپنی مطلوب جگہ پر کلک کریں جس سے وہ ایچ ظاہر ہو جائے گی۔

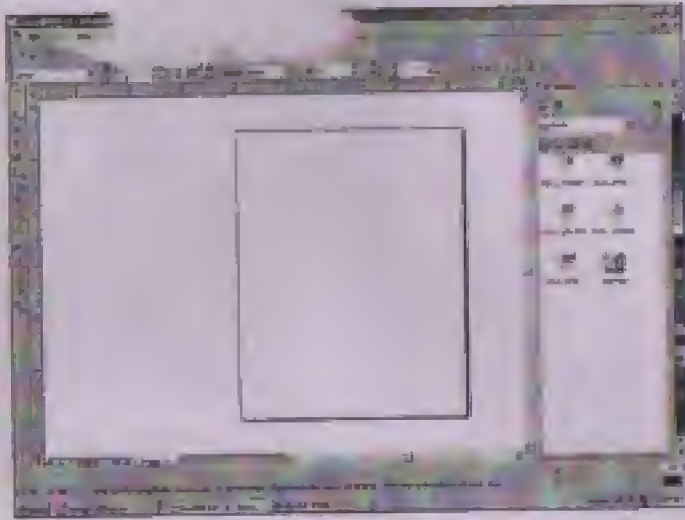
سکرپ بک کو استعمال کرنا

کورل ڈرائنگ سکرپ بک فراہم کرتا ہے جو نئی بنائی ایجیز پر مشتمل ہوتی ہے۔ یہ ڈرائنگ کی شکل میں دستیاب ہوتی ہے۔

نوٹ: سکرپ بک آپ کو اپنے پسندیدہ عناصر کو منظم کرنے اور بعد ازاں ان تک رسائی حاصل کرنے میں مدد فراہم کرتی ہے۔ جن ایجیز کے بارے میں آپ کا خیال ہے کہ زیادہ استعمال کی جائیں گی انہیں آپ سکرپ بک میں محفوظ کر سکتے ہیں۔

1- Tools مینو پر کلک کریں اور سکرپ بک کو Scrapbook پر لائیں اور Browse کا انتخاب کریں۔

2- Scrapbook ڈرائنگ ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 10.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 10.2

3- جس ڈائریکٹری میں آپ کی ایجیز موجود ہیں اس کے آئیکان پر ڈبل کلک کریں۔ دوسری صورت میں 'Go to a different folder' ڈراپ ڈاؤن مینو سے فولڈر منتخب کریں۔

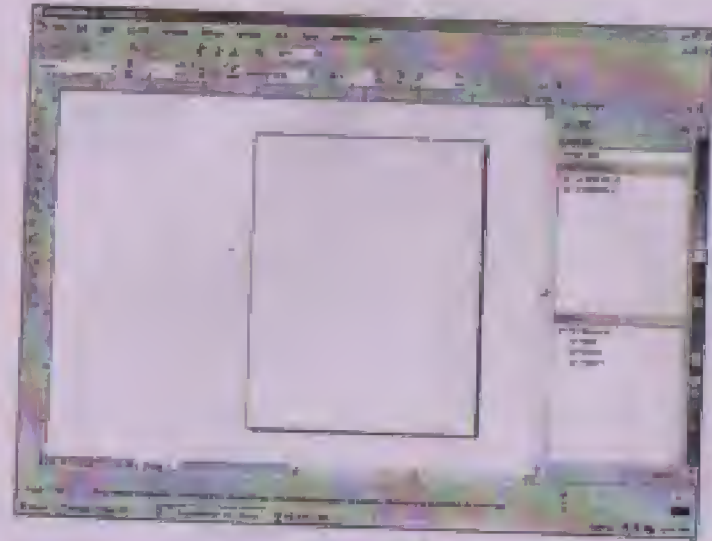
4- جب آپ اپنی ایچ تلاش کر لیں تو ڈرائنگ کے اسٹ ڈرائنگ ویو پر لائیں (دیکھیں شکل نمبر 10.3)۔ جب آپ کام کر رہے ہوں تو اس ڈاک کو کھلا رہنے دیں۔



شکل نمبر 10.3

5- اگر آپ کے پاس انٹرنیٹ کی سہولت ہے تو آپ انٹرنیٹ سے بھی ایچ حاصل کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے Content on Web بٹن پر کلک کریں۔

6- کسی لفظ کی بنیاد پر کوئی ڈرائنگ تلاش کرنے Search بٹن پر کلک کریں۔ Search for ٹیکسٹ باکس میں وہ لفظ یا الفاظ نام لکھیں (دیکھیں شکل نمبر 10.4)۔



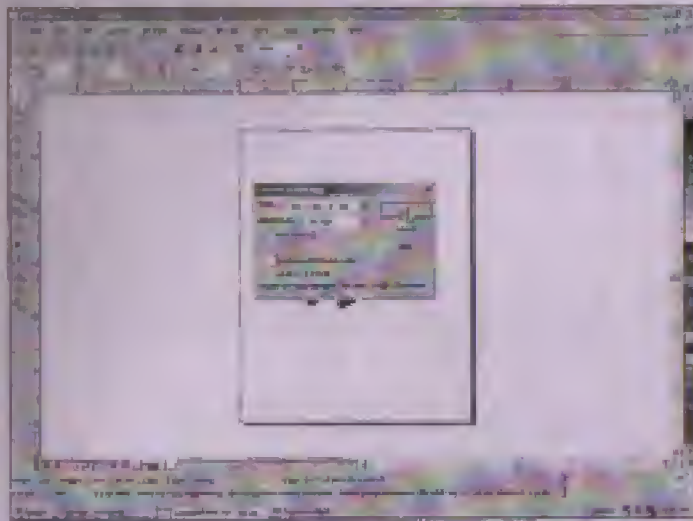
شکل نمبر 10.4

بٹ میپ امیجز

بٹ میپ امیج دو امیج ہوتی ہے جو چھوٹے چھوٹے نقاط جنہیں پکسلز (Pixels) کہتے ہیں سے بنی ہوئی ہیں۔ ویکٹر گرافکس کی طرح یہ لائنوں وغیرہ پر مشتمل نہیں ہوتی۔ ان امیجز کی دو اہم برائٹرز ہوتی ہیں ایک ریزولوشن اور دوسری رنگوں کی تعداد۔ ریزولوشن کا dpi یعنی dots per inch کے حساب سے خیال رکھا جاتا ہے۔ ریزولوشن کا خیال رکھنا اس لئے بہت ضروری ہے کہ کمپیوٹر کی سکرین کیلئے تو 72dpi بہترین ہوتا ہے لیکن اگر آپ اپنی فائل کو پرنٹنگ کیلئے استعمال کرنا چاہتے ہیں تو اس کیلئے 300 dpi سے لے کر 600dpi تک کی ریزولوشن کا ہونا ضروری ہوتا ہے۔ بٹ میپ امیجز کو بھی دوسری فارمیٹس کی طرح آسانی سے اپورٹ کیا جاسکتا ہے۔

اسی طرح آپ اپنی کسی بھی ڈرائنگ کو بٹ میپ میں تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

- 1- اس اوپنیکٹ یا امیج کو منتخب کریں جسے آپ بٹ میپ میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔
- 2- Bitmap مینو پر کلک کریں اور Convert to Bitmap کمانڈ کا انتخاب کریں۔
- 3- Convert to Bitmap ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 10.5)۔
- 4- Color باکس میں سے کلموز کا انتخاب کریں۔
- 5- Resolution باکس میں ریزولوشن مقرر کریں۔
- 6- کناروں کو ہموار بنانے کیلئے Anti aliasing چیک باکس کو منتخب کریں۔
- 7- اگر آپ چاہتے ہیں کہ بٹ میپ کی بیک گراؤنڈ ظاہر نہ ہو تو Transparent Background چیک باکس منتخب کریں۔



شکل نمبر 10.5

8- آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

بٹ میپس کو کاٹنا

اگر آپ بٹ میپ کے کسی حصہ کو کاٹنا چاہتے ہیں تو کورل ڈرا 12 میں ایسا کرنا ممکن ہے۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

- 1- امیج کو منتخب کریں۔
- 2- Shape فٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape کا انتخاب کریں جس سے امیج کے ارد گرد نوڈز ظاہر ہو جائیں گی۔ ذیل کلک کرنے سے آپ امیج کے ارد گرد مزید نوڈز بھی بنا سکتے ہیں۔
- 3- اب نوڈز کو ڈریگ کر کے اس جگہ تک لے جائیں جہاں تک آپ اسے کاٹنا چاہتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 10.6)۔



شکل نمبر 10.6

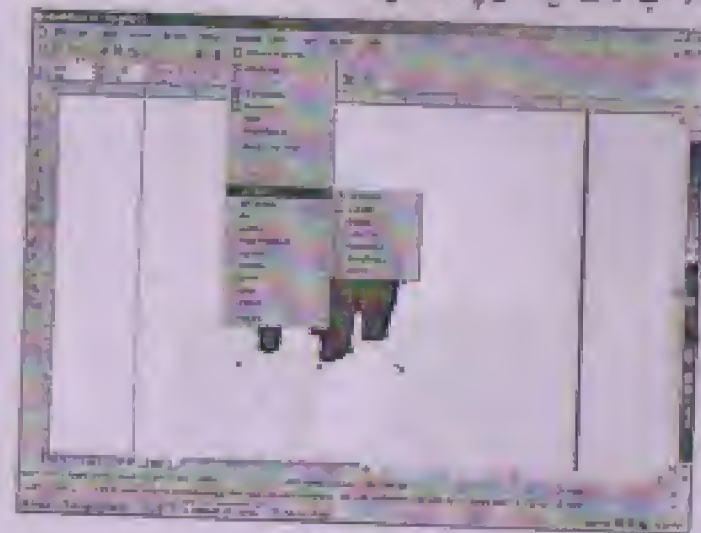
4۔ اب اگر آپ چھپے کو واپس ڈریگ کریں گے تو پوری اینج واپس آ جائے گی۔ اگر آپ کئے گئے کو مکمل طور پر ختم کرنا چاہتے ہیں تو Bitmaps مینو پر کلک کریں اور Crop Bitmaps کمانڈ چلیں۔

بٹ میپ کیلئے خصوصی اینفیکٹس

کورل ڈرا 12 میں بٹ میپ اسبجکٹ کیلئے کچھ خصوصی اینفیکٹس دیئے گئے ہیں جن کے استعمال سے اسبجکٹ کو مختلف طریقوں سے ڈیزائن کیا جاسکتا ہے۔ آپ محسوس کریں گے کہ ان اینفیکٹس کے استعمال سے اسبجکٹ ایسی شکل اختیار کر لیتی ہیں جیسے انہیں ہاتھ سے بنایا گیا ہو۔ یہ اینفیکٹس Bitmaps مینو میں پائے جاتے ہیں۔ یوں تو کورل ڈرا میں ایک موضوع کے تحت کئی قسم کے اینفیکٹس موجود ہوتے ہیں۔ لیکن طوالت سے بچتے کیلئے ہم ان میں سے صرف ایک ایک کا استعمال کر کے دکھائیں گے۔ چونکہ ان تمام کا استعمال ایک جیسا ہی ہے اس لئے آپ باقی اینفیکٹس کو خود ہی تجربات کر کے سیکھ سکتے ہیں۔ ذیل میں ان کو علیحدہ علیحدہ بیان کیا گیا ہے۔

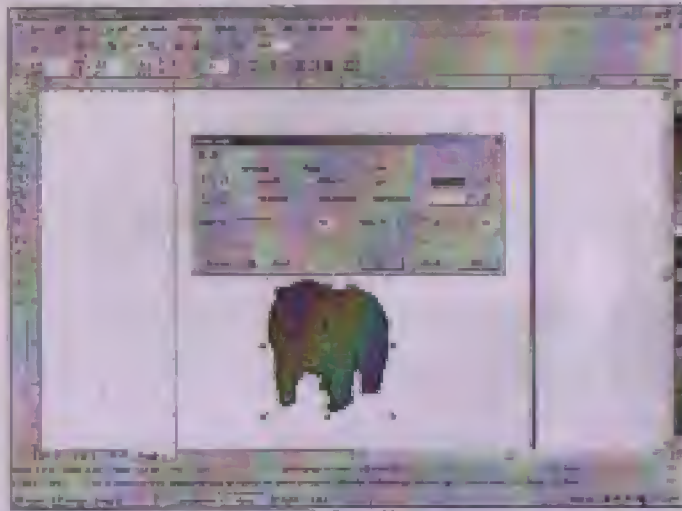
3D اینفیکٹس کو اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1۔ اینج کو منتخب کریں۔
- 2۔ Bitmaps مینو پر کلک کریں، کرمر کو 3D Effects پر لائیں جس سے آپ کے 3D اینفیکٹس کی ایک فہرست کھل جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 10.7)۔ ان میں سے کسی کو بھی اینج پر لگایا جاسکتا ہے۔ یہاں پر ہم Page Curl اینفیکٹ کا طریقہ استعمال بتائیں گے۔ اس اینفیکٹ کو منتخب کرنے کیلئے اس پر کلک کریں۔



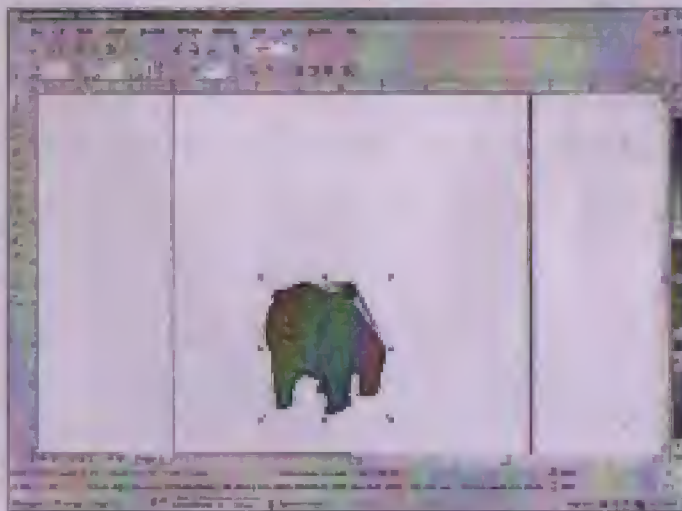
شکل نمبر 10.7

3۔ Page Curl ڈائلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 10.8 میں نظر آ رہا ہے۔ عموماً تمام اینفیکٹس کے ڈائلاگ باکسز میں ایک بات مشترک ہوتی کہ ہر ڈائلاگ باکس کے بائیں جانب دو نشان ہوتے ہیں ایک چھوٹے سے چوکور باکس کا اور اس کے ساتھ ہی دوسرا دو باکسز والا۔ ان پر کلک کرنے سے ان کے Preview باکسز ظاہر ہو جاتے ہیں۔



شکل نمبر 10.8

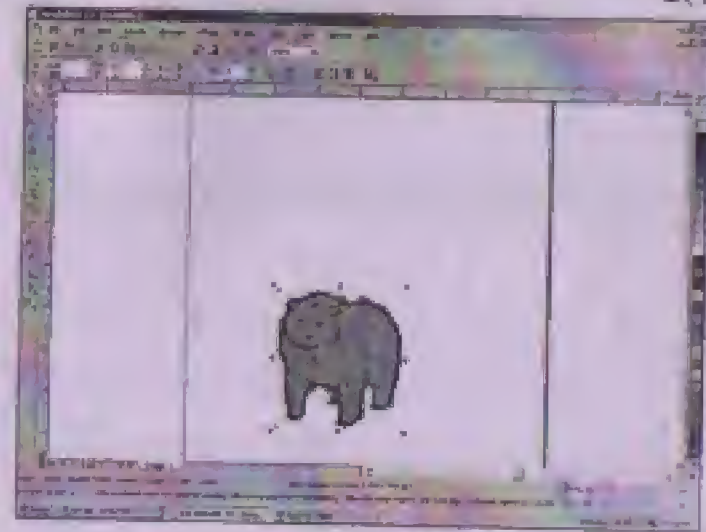
- 4۔ Page Curl اینفیکٹ اینج کے کنارے کو ایک خاص رخ میں موڑ دیتا ہے۔ ڈائلاگ باکس میں اینج کے جس کنارے کو موڑنا چاہتے ہیں اس پر کلک کر دیں۔ افقی یا عمودی سمت کیلئے Direction کے امیر یا میں کسی آپشن کا انتخاب کریں۔ بیک گراؤنڈ کا رنگ منتخب کریں۔
- 5۔ اس طرح اپنی پسند کی سیٹنگ کرنے کے پری وئیو دیکھنے کیلئے Preview مینو پر کلک کریں اور آخر میں OK مینو پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ اینج کا کنارہ مطلوبہ مقام سے مڑ چکا ہو گا جیسا کہ شکل نمبر 10.9 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 10.9

آرٹ سٹروکس اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

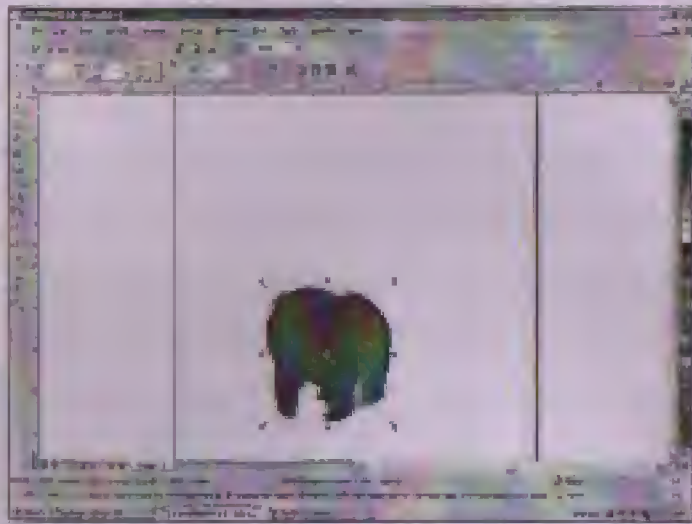
- 1- ایچ کو منتخب کریں۔
- 2- Bitmaps مینو پر کلک کریں کرسر کو Art Strokes پر لائیں جس سے آپ کے Art Strokes کے اسٹیکس کی ایک فہرست کھل جائے گی۔ یہ اسٹیکس آپ کی ایچ کو ایسا بنا دیتے ہیں جیسے کہ وہ ہاتھ سے بنی ہوئی ہو۔ یہاں پر ہم Water Color اسٹیکٹ کا طریقہ استعمال بنائیں گے۔ اس اسٹیکٹ کو منتخب کرنے کیلئے کرسر کو اس پر لا کر کلک کریں۔
- 3- Water Color ڈائلاگ باکس کھل جائے گا۔ سیٹنگ کرنے کے بعد پری ویو دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 10.40)۔



شکل نمبر 10.10

Blur اسٹیکٹ اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

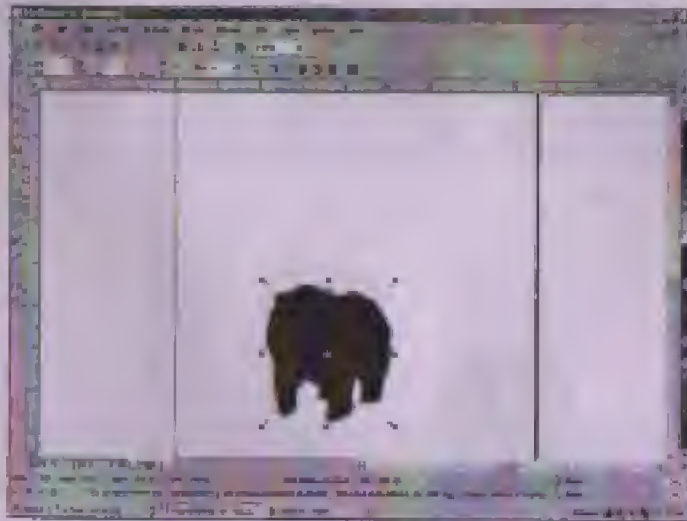
- 1- ایچ کو منتخب کریں۔
- 2- Bitmaps مینو پر کلک کریں کرسر کو Blur پر لائیں جس سے آپ کے سامنے Blur کے اسٹیکس کی ایک فہرست کھل جائے گی۔ Blur اسٹیکس سے ایچ پر مختلف انداز میں دھندلا پن ظاہر کیا جاسکتا ہے۔ یہاں پر ہم Radial Blur کا طریقہ استعمال بنائیں گے۔ اسے منتخب کرنے کیلئے کرسر کو اس پر لا کر کلک کر دیں۔
- 3- Radial Blur ڈائلاگ باکس کھل جائے گا۔ اسٹیکٹ کی مقدار سیٹ کرنے کے بعد پری ویو دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کر دیں (دیکھیں شکل نمبر 10.11)۔



شکل نمبر 10.11

رنگ میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ایچ کو منتخب کریں۔
- 2- Bitmaps مینو پر کلک کریں کرسر کو Color Transform پر لائیں جس سے آپ کے سامنے Color Transform اسٹیکس کی ایک فہرست کھل جائے گی۔ یہاں پر ہم Psychedelic کا طریقہ استعمال بنائیں گے۔ اسے منتخب کرنے کیلئے کرسر کو اس پر لا کر کلک کر دیں۔
- 3- Psychedelic ڈائلاگ باکس کھل جائے گا۔ اس کا لیول سیٹ کرنے کے بعد پری ویو دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.12)۔



شکل نمبر 10.12

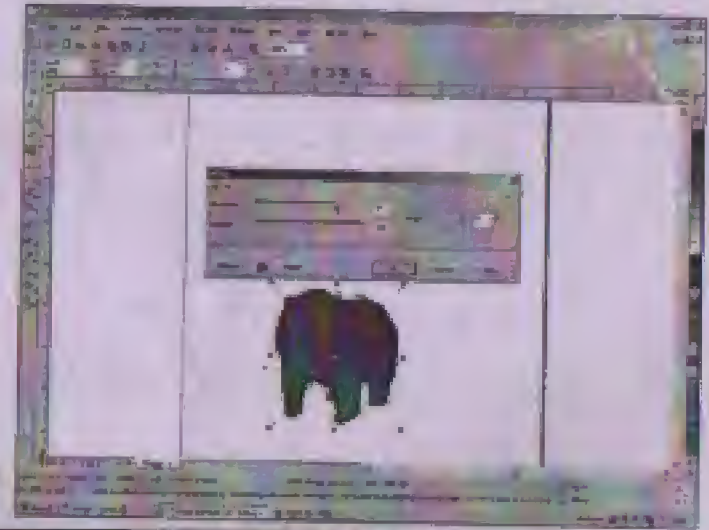
امیجز کو ڈسٹارٹ (Distort) کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ایچ کو منتخب کریں۔

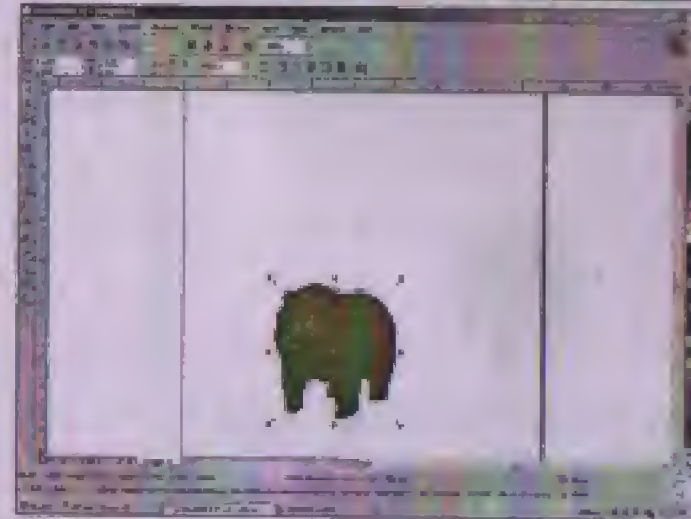
2- Bitmaps مینو پر کلک کریں، کرر کو Distort پر لائیں جس سے آپ کے سامنے Distort

کے ایکٹکس ظاہر ہو جائیں گے جو کہ حقیقت میں ایچ کو توڑ پھوڑ کر اسے نئی شکل دے دیتے ہیں۔ یہاں پر ہم Wind کا طریقہ استعمال بتائیں گے جس سے لگے گا کہ ایچ پر ہوا کا گزر ہو رہا ہے۔ اسے منتخب کرنے کیلئے کرر کو اس پر لاکر کلک کر دیں۔

3- Wind ڈائلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 10.13)۔ ہوا کا زاویہ سیٹ کرنے کیلئے Angle باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔ اسی طرح ہوا کی قوت اور شدت کا تعین کرنے کیلئے بالترتیب Strenth اور Opacity کے سامنے مقداریں درج کرنے کے بعد پری وچ دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.14)۔



شکل نمبر 10.13



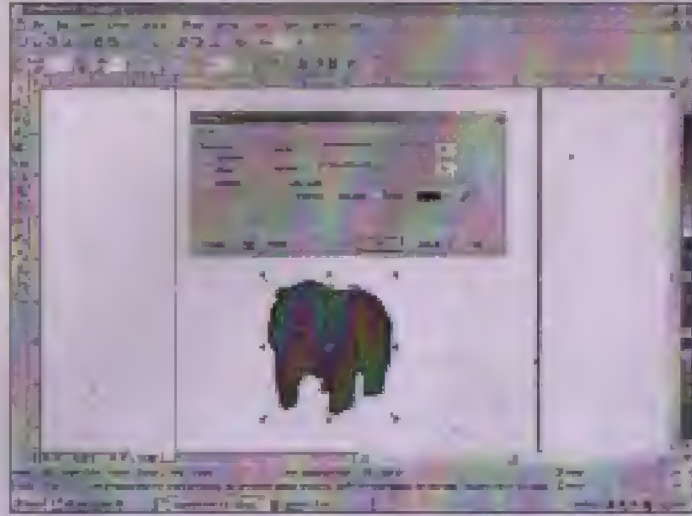
شکل نمبر 10.14

Noise ایفیکٹ اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- ایچ کو منتخب کریں۔

2- Bitmaps مینو پر کلک کریں، Noise پر کرر لائیں اور Add Noise منتخب کریں۔ Add

Noise ڈائلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 10.15)۔



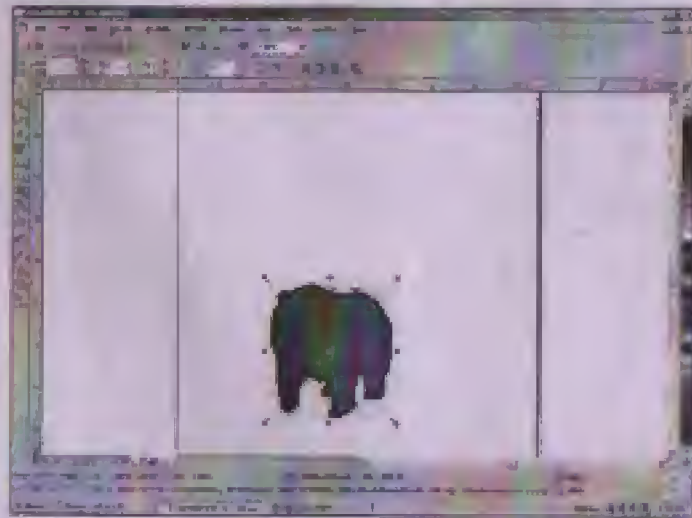
شکل نمبر 10.15

3- Noise Type باکس میں ایفیکٹ کی قسم کا تعین کریں۔

4- Level اور Density سلائیڈز کو ڈریگ کرتے ہوئے ان کی سیٹنگ کریں۔

5- OK بٹن پر کلک کریں۔

6- Color mode ایڈیا سے کوئی رنگ منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.16)۔



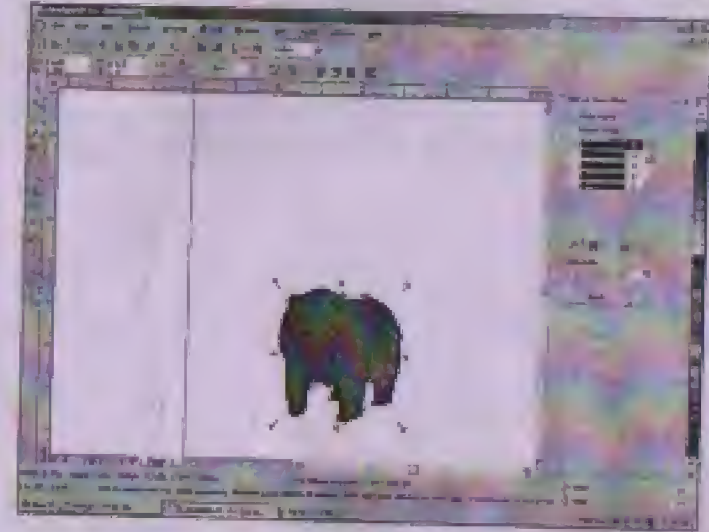
شکل نمبر 10.16

یہاں پر ہٹ میپ اسب جسز کیلئے دستیاب ہر ایک افیکٹ پر بحث کرنا ممکن نہیں ہے۔ البتہ افیکٹس کے ساتھ اپنے طور پر تجربات کریں۔

کلر ماسکنگ (Masking)

کلر ماسکنگ کے عمل سے امیج میں سے کسی خاص رنگ کے پکسلز کو غائب کیا جاسکتا ہے۔ اس عمل کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں۔

- 1- امیج کو منتخب کر لیں۔
- 2- Windows مینو پر کلک کریں، کرمر کو Dockers پر لائیں اور Bitmap Color Mask کا ٹاب کا انتخاب کریں جس سے Bitmap Color Mask کی ڈا کر دٹ دکھیوڑ کی سکرین پر ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 10.17 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 10.17

- 3- Hide Color ٹیوٹن پر کلک کریں۔
- 4- Tolerance آپشن سے آپ یہ طے کر سکتے ہیں کہ کس حد تک بالکل درست رنگ کے پکسلز ختم کئے جائیں۔
- 5- Eyedropper آئیکان پر کلک کریں اور امیج میں اپنے مطلوبہ رنگ پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ ڈا کر دٹ پر وہ رنگ اوپر والی بار میں ظاہر ہو جائے گا۔
- 6- اگر آپ ان پکسلز کو ختم کرنا چاہتے ہیں تو Apply ٹیوٹن پر کلک کریں۔ لیکن Apply ٹیوٹن پر کلک کرنے سے پہلے ان رنگوں کے ہاکمز کو غیر منتخب کر دیں جنہیں آپ ختم نہیں کرنا چاہتے۔
- 7- پہلے والی سیٹنگ دو بار دہرائے کیلئے Remove Mask ٹیوٹن پر کلک کریں۔

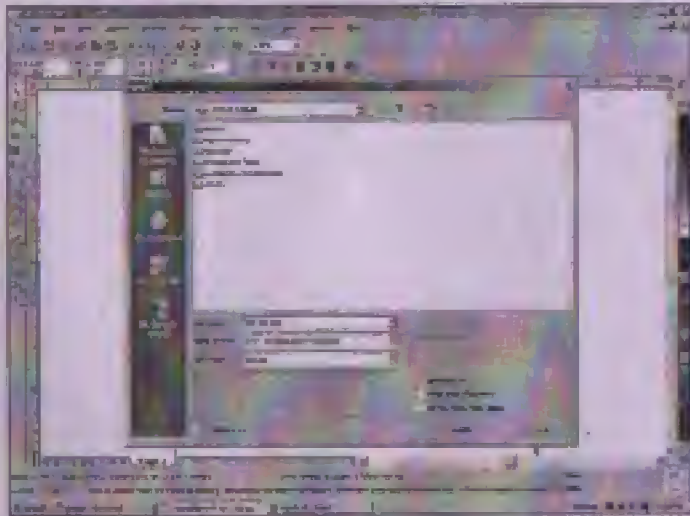
امیجز کو چھوٹا/بڑا کرنا، گھمانا اور ترچھا کرنا

امیج کو بھی عام اوہجیکٹ کی طرح چھوٹا/بڑا کیا ترچھا کیا یا گھمایا جاسکتا ہے۔ اس کا طریقہ استعمال آپ باب نمبر 4 میں دیکھ چکے ہیں۔

امیجز کو ایکسپورٹ کرنا

کورل ڈرا 12 کے اندر آپ جو بھی ڈرائنگ بناتے ہیں وہ CDR فارمیٹ میں محفوظ ہوتی ہے۔ لیکن اگر آپ کو وہی ڈرائنگ ویب پیج کیلئے چاہیے تو آپ کو GIF یا پھر JPG فارمیٹ میں وہ ڈرائنگ ملنا ضروری ہے۔ کورل ڈرا 12 یہ خصوصیت رکھتا ہے کہ اس کے اندر بننے والی ہر ڈرائنگ کو ان فارمیٹس میں محفوظ کیا جاسکتا ہے۔ ایسا کرنے کیلئے ان ڈرائنگز کو ایکسپورٹ کرنا ضروری ہوتا ہے۔ ان فارمیٹس کے علاوہ کورل ڈرا PDF فارمیٹ میں بھی ایکسپورٹ کر سکتا ہے جو کہ پرنٹنگ کیلئے قابل قبول فارمیٹ ہے۔ ذیل میں ایکسپورٹ کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

- 1- File مینو پر کلک کریں اور Export کا انتخاب کریں۔
- 2- Export ڈائیلاگ باکس مکمل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 10.18 میں دکھایا گیا ہے۔ اس فولڈر کو منتخب کریں جس میں آپ اسے ایکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں۔



شکل نمبر 10.18

- 3- File of Type لسٹ سے اس فارمیٹ کا انتخاب کریں جس میں اسے ایکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں۔
- 4- اگر آپ صرف منتخب شدہ اوہجیکٹس ہی ایکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں تو Selected Only چیک باکس کو منتخب کریں۔

5- File name کے سامنے اپنی فائل کا نام درج کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

باب نمبر 11

پیج لے آؤٹ

تعارف

کورل ڈرا 12 اس لحاظ سے بھی انفرادیت رکھتا ہے کہ اس کے اندر نہ صرف بزنس کارڈ، بروشر اور ٹائلز وغیرہ ڈیزائن کئے جاسکتے ہیں بلکہ نیوز پیپر، میگزین اور ویب پیجز کیلئے بھی ڈیزائن آسانی سے بنائے جاسکتے ہیں۔ ابھی تک آپ نے ڈرائنگ کے متعلق پڑھا ہے اور اس سے اب آپ تقریباً ہر قسم کی ڈرائنگ کرنے کے قابل ہو جائیں گے۔ ڈرائنگ کے ساتھ ساتھ ڈرائنگ پیج کے متعلق بھی جاننا اہم ضروری ہے۔ کورل ڈرا 12 کے اندر ڈرائنگ پیج کے مختلف سائز دستیاب ہوتے ہیں اور ان کے ساتھ ساتھ خود سے بھی پیجز کا سائز ترتیب دیا جاسکتا ہے۔ اس باب میں آپ ڈرائنگ پیج کو سیٹ کرنے کے بارے میں آگاہ کیے گئے۔

لے آؤٹ سائز

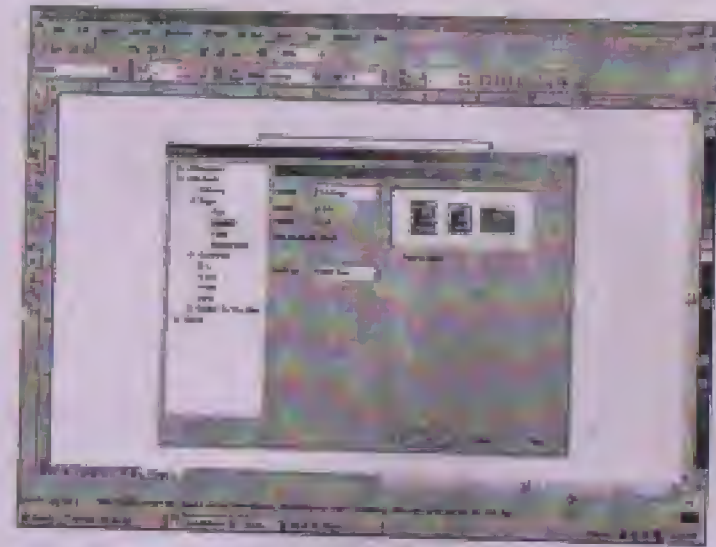
کورل ڈرا 12 میں پیج کے لے آؤٹ کے مختلف سائز دستیاب ہیں۔ یہ آپ پر منحصر ہے کہ آپ کو کونسا سائز درکار ہے۔ مثال کے طور پر اگر آپ کتاب تیار کرنا چاہتے ہیں تو آپ Book سائز کا انتخاب کریں گے اور اسی طرح اگر آپ لیئر تحریر کرنا چاہتے ہیں یا پھر کوئی اشتہار تیار کرنا چاہتے ہیں تو اس کیلئے Full Page کا انتخاب کریں گے۔ کورل ڈرا میں دوسرے دستیاب آپشنز میں 'Booklet' 'Tent Card' 'Side-fold card' اور 'Top-fold card' وغیرہ شامل ہیں۔ ذیل میں وہ طریقہ درج ہے جس کے ذریعے آپ پیج کا لے آؤٹ تیار کر سکیں گے۔

1- مینو بار پر موجود Layout مینو پر کلک کریں اور Page Setup کا انتخاب کریں۔
Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔

2- بائیں جانب Page کی ذیلی لسٹ میں سے Layout کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 11.1)۔

3- Layout کی لسٹ میں سے کوئی سا سائز منتخب کریں۔

4- اگر آپ صفحات کو آمنے سامنے سیٹ کرنا چاہتے ہیں تو Facing pages چیک باکس کو منتخب کریں۔

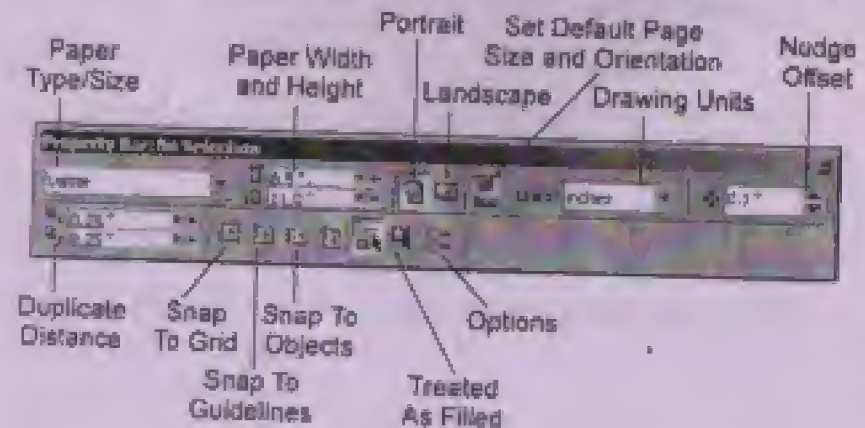


شکل نمبر 11.1

- 5- Start on کے بائیں میں Right side یا پھر Left side کا انتخاب کریں۔ Start on کا بائیں صرف اس وقت سہا ہوتا ہے جب Layout کے بائیں میں سے Full page یا Book سٹائل کا انتخاب کیا گیا ہوتا ہے۔

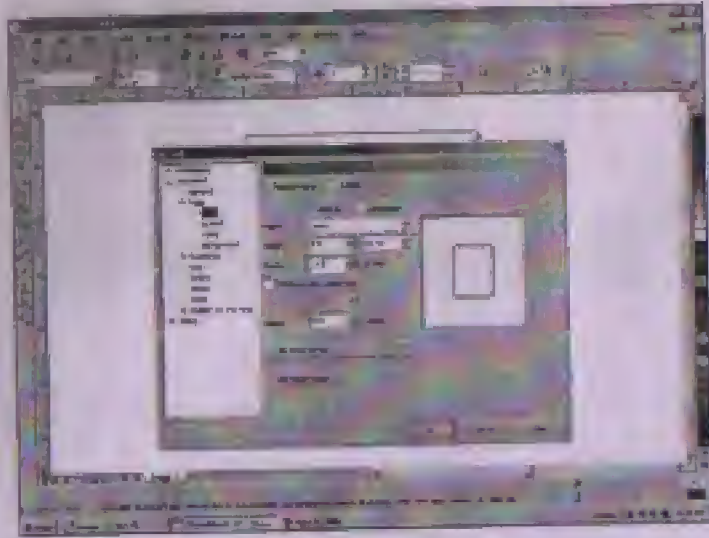
تیج کا سائز مقرر کرنا

تیج کا سائز مقرر کرنے کیلئے سب سے آسان طریقہ یہ ہے کہ ڈرائنگ ونڈو پر کسی خالی حصے پر کلک کریں جس سے تیج لے آؤٹ کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جاتی ہے۔ یہ پراپرٹی بار No Selection کے نام سے ظاہر ہوتی ہے۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ صرف اس وقت ظاہر ہوتی ہے جب آپ نے کسی اوہجیکٹ کو منتخب نہ کیا ہو۔ اس کے ذریعے نہ صرف آپ تیج کے سائز میں رد و بدل کر سکتے ہیں بلکہ اور بہت ساری سبٹ سٹسز کی جاسکتی ہیں (دیکھیں شکل نمبر 11.2)۔ اس کے علاوہ Options ڈائیلاگ بائیں کے ذریعے بھی سائز میں رد و بدل کیا جاسکتا ہے۔ یہاں پر ہم Options ڈائیلاگ بائیں کے ذریعے تیج کا سائز سیٹ کرنے کا طریقہ دیکھیں گے۔



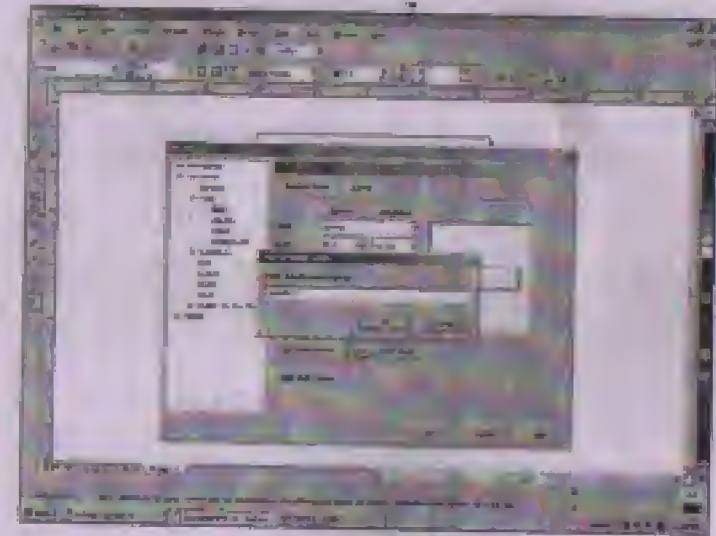
شکل نمبر 11.2

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Setup کا انتخاب کریں جس سے Options ڈائیلاگ بائیں کھل جائے گا۔
- 2- بائیں جانب Page کی ڈیپٹی لسٹ میں سے Size پر کلک کریں جس سے اس سے متعلق تفصیلات سامنے ظاہر ہو جائیں گی (دیکھیں شکل نمبر 11.3)۔



شکل نمبر 11.3

- 3- Paper کے بائیں میں کئی قسم کے سٹینڈرڈ میچز کے سائز موجود ہوتے ہیں جن میں سے آپ کسی ایک کا انتخاب کر سکتے ہیں۔
- 4- اور اگر آپ اپنی پسند کا تیج سائز لگانا چاہتے ہیں تو Paper میں سے Custom کا انتخاب کریں اور Width اور Height کے بائیں میں مطلوبہ سائز لکھیں۔
- 5- Bleed کے بائیں میں دو مقدار درج کریں جس سے ایچ ٹھیک ٹھیک پرنٹ اسٹیل ایریا اندر فٹ ہو جائے۔
- 6- اگر آپ اپنے بنائے ہوئے سائز کو محفوظ کرنا چاہتے ہیں تو Save Custom Page مینو پر کلک کریں جس سے اس کا ڈائیلاگ بائیں کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.4 میں نظر آ رہا ہے۔ اس کو کوئی نام دیں اور OK مینو پر کلک کریں۔
- 7- Options ڈائیلاگ بائیں میں سیٹنگ مکمل کرنے کے بعد آخر میں OK مینو پر کلک کریں۔
- 8- اس سیٹنگ کے متبادل کے طور پر پراپرٹی بار پر موجود Paper Type/Size ڈراپ ڈاؤن لسٹ سے اپنا مطلوبہ میچر اور سائز منتخب کریں۔

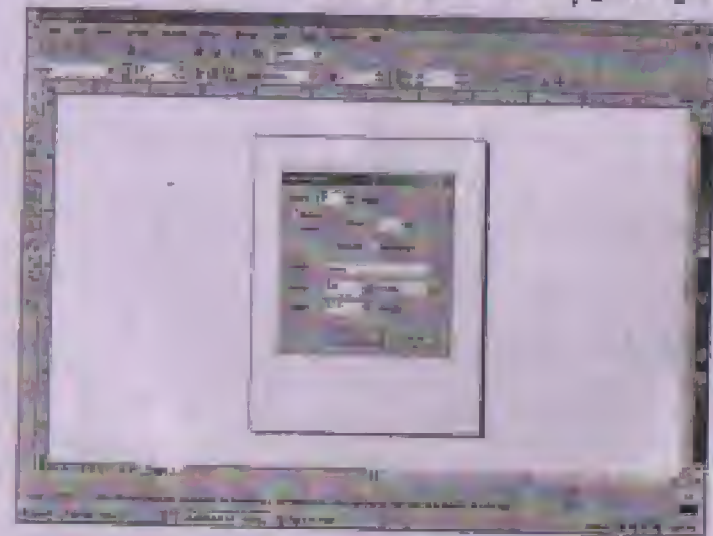


شکل نمبر 11.4

پیجز کا اضافہ کرنا

آپ ایک فائل میں کئی پیجز ڈال سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Insert Page کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Insert Page ڈائیلاگ کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 11.5)۔



شکل نمبر 11.5

- 2- جتنے پیجز کا آپ اضافہ کرنا چاہتے ہیں اتنی تعداد Insert page کے لسٹ باکس میں درج کریں۔
- 3- Before یا After آپشن منتخب کرنے سے اس بات کا تعین کریں کہ نئے پیجز موجودہ پیج

سے پہلے آئیں گے یا بعد میں۔

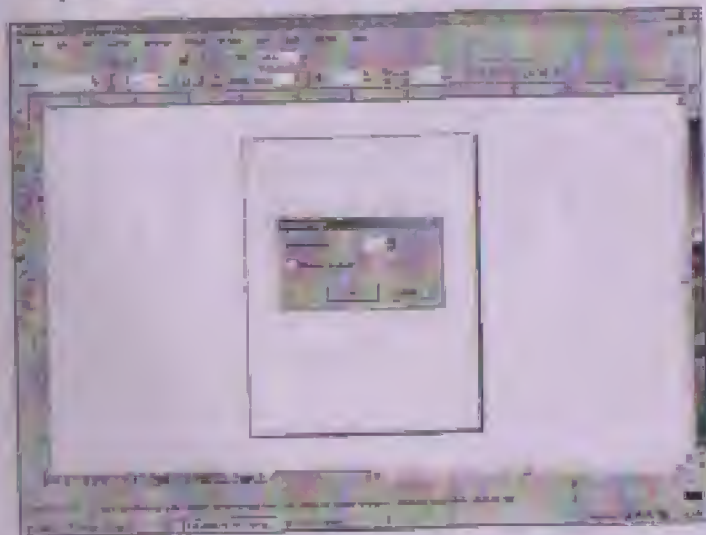
- 4- پیج کو لمبا کم اور چوڑا زیادہ کرنے کیلئے Portrait ریڈیو بٹن منتخب کریں۔
- 5- پیج کو چوڑا زیادہ اور لمبا کم کرنے کیلئے Landscape ریڈیو بٹن منتخب کریں۔
- 6- Portrait اور Landscape کے درمیان براہ راست تبدیلی کرنے کیلئے Layout مینو پر کلک کریں اور Switch Page Orientation کمانڈ منتخب کریں۔ اگر پیج Portrait ہوگا تو Landscape ہو جائے گا اور اگر Landscape ہوگا تو Portrait ہو جائے گا۔
- 7- Paper لسٹ سے پیپر منتخب کریں۔
- 8- Height اور Width باکسز میں نئے پیج کا سائز متعین کریں۔
- 9- Drawing Units لسٹ سے اپنے پیج کیلئے پیمائش کی اکائی منتخب کریں اور پھر OK بٹن پر کلک کر دیں۔

پیجز کا اضافہ کرنے کے بعد آپ کورل ڈراونڈو کے نچلے حصہ میں موجود پیجز کے ٹیبز (Tabs) پر کلک کر کے ایک سے دوسرے پیج میں جاسکتے ہیں۔

نئے ڈالے جانے والے پیجز کا نام بھی تبدیل کیا جاسکتا ہے اور انہیں ڈیلیٹ بھی کیا جاسکتا ہے۔

پیج کو ڈیلیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Delete Page کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Delete Page ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.6 میں نظر آ رہا ہے۔



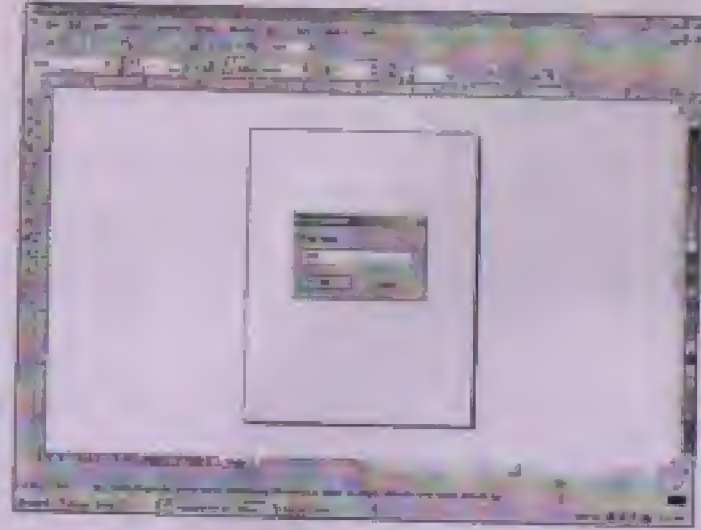
شکل نمبر 11.6

- 2- مخصوص پیجز کو ڈیلیٹ کرنے کیلئے Through to page چیک باکس کو منتخب کریں اور اپنے

مطلوبہ چیز کے نمبر لکھیں۔ آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

بیج کا نام تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Rename Page کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Rename Page ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.7 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 11.7

- 2- Page name باکس میں بیج کا نام لکھیں اور OK بٹن پر کلک کریں۔

بیک گراؤنڈ کے رنگ کا تعین کرنا

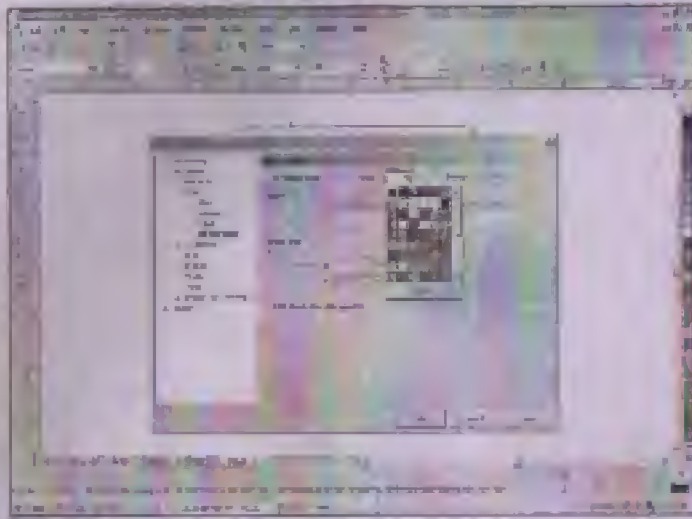
آپ بیج کی بیک گراؤنڈ کا رنگ تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ بیک گراؤنڈ پر کوئی ایجنٹ بھی سیٹ کر سکتے ہیں۔

بیک گراؤنڈ کا رنگ تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Background کمانڈ کا انتخاب کریں۔
- 2- Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ بائیں جانب Page کی ڈیفالٹ لسٹ میں موجود Background پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 11.8)۔
- 3- Solid ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور کالر پیٹ میں سے کسی رنگ کا انتخاب کریں۔ آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

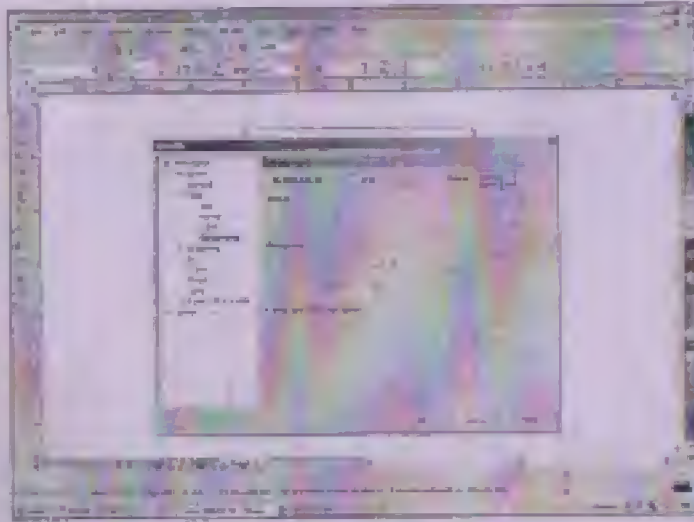
بیک گراؤنڈ پر ایجنٹ سیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Background کمانڈ کا انتخاب کریں۔
- 2- Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ بائیں جانب Page کی ڈیفالٹ لسٹ میں موجود Background پر کلک کریں۔



شکل نمبر 11.8

- 3- Bitmap ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور پھر Browse بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 11.9) جس سے Import ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ اب مطلوبہ چکر پر جا کر کوئی ایجنٹ منتخب کریں۔



شکل نمبر 11.9

- 4- اگر آپ Linked آپشن منتخب کرتے ہیں تو تہذیبیاں آپ سورس فائل پر کریں گے وہ بیک گراؤنڈ پر موجود ایجنٹ پر بھی ظاہر ہوں گی۔
- 5- اگر آپ Embedded آپشن منتخب کرتے ہیں تو سورس فائل پر ہونے والی تبدیلیاں بیک گراؤنڈ ایجنٹ پر واقع نہیں ہوں گی۔
- 6- اگر آپ بیک گراؤنڈ کو پرنٹ اور ایکسپورٹ ہونے کے قابل بنانا چاہتے ہیں تو Print and

export background چیک باکس منتخب کریں۔

7- اگر آپ چاہتے ہیں کہ کورڈر ایچج کو بیچ میں فٹ کرنے کیلئے ٹائل کرے یا کالے تو Default Size آپشن منتخب کریں۔

8- بٹ میپ ایچج کا سائز متعین کرنے کیلئے Custom Size آپشن منتخب کریں اور H اور V باکسز میں سائز کا تعین کریں۔

یک کراؤنڈ کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Background کمانڈ کا انتخاب کریں۔

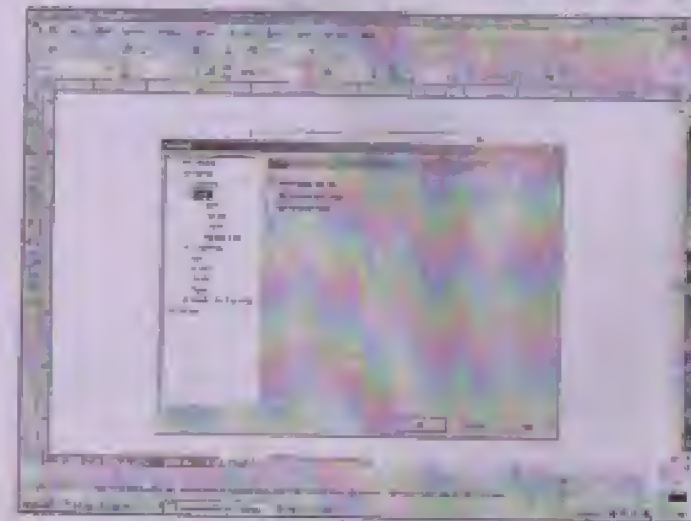
2- No Background ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور OK بٹن پر کلک کریں۔

بیچ کا بارڈر غائب کرنا

بیچ کا بارڈر ڈرائنگ ونڈو سے غائب کیا جاسکتا ہے۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں:

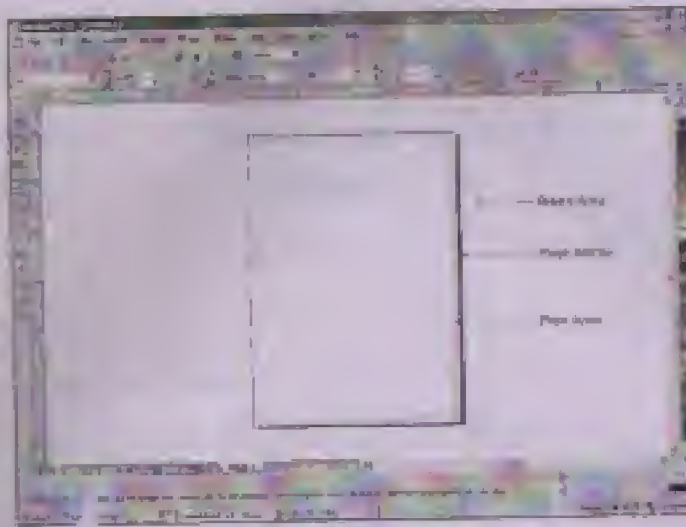
1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Options ڈائیلاگ کھل جائے گا۔

2- بائیں جانب لسٹ میں Page پر کلک کریں جس سے Page کی پراپرٹی ٹیٹ ظاہر ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 11.10)۔



شکل نمبر 11.10

3- دائیں طرف موجود Show page border چیک باکس کو منتخب کریں جس سے بیچ کا بارڈر ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.11 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 11.11

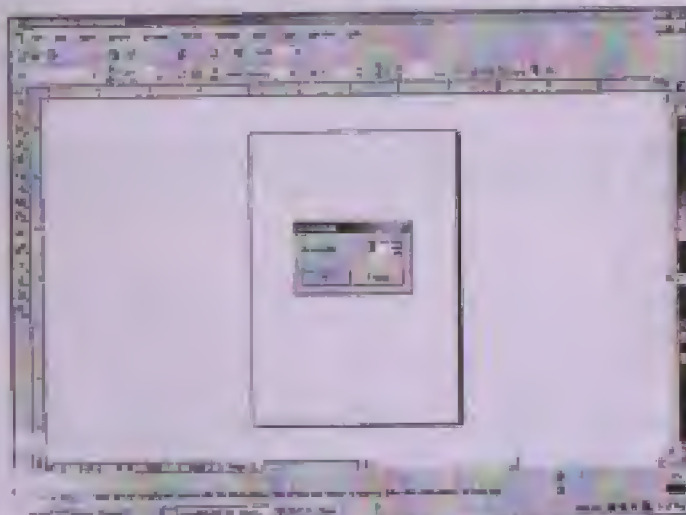
4- Show printable area چیک باکس منتخب کریں جس سے وہ علاقہ ظاہر ہو جائے گا جسے پرنٹ کیا جاسکتا ہے (دیکھیں شکل نمبر 11.11)۔

5- Show bleed area چیک باکس منتخب کریں جس سے ڈرائنگ ونڈو پر بلیڈ اور قابل پرنٹ ایریا ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 11.11)۔

خاص صفحات پر جانا

جب آپ کی فائل میں ایک سے زائد صفحات ہوں تو کورل ڈرائنگ 12 یہ سہولت مہیا کرتا ہے کہ آپ جس بیچ پر چاہیں چلے جائیں۔ اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Go to Page کمانڈ کا انتخاب کریں۔ Go to Page ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 11.12)۔



شکل نمبر 11.12

2- Go to Page باکس میں اپنے مطلوبہ پیج کا نمبر لکھیں اور OK بٹن پر کلک کریں۔

3- اس کے متبادل کے طور پر آپ ڈرائنگ ونڈو پر نظر آنے والے پیجز کے لیجر پر کلک کر کے بھی کسی مخصوص پیج پر جاسکتے ہیں۔

4- پیجز کے لیجر کے ساتھ آپ کو کچھ مزید نشانات بھی نظر آ رہے ہوں گے۔ اس پر سے ایسا کو ڈاکومنٹ نیوی گیٹر (Document Navigator) کہا جاتا ہے۔ فیمل نمبر 11.1 میں ان آئیکنز کی وضاحت کی گئی ہے۔

فیمل نمبر 11.1 ڈاکومنٹ نیوی گیٹر میں موجود آئیکنز کی وضاحت

| آئیکن | نام | وضاحت |
|--------|-------------|-------------------------------------|
| 14 | First Page | ڈاکومنٹ میں پہلے پیج پر جانے کیلئے۔ |
| ▶ | Forward one | ایک پیج آگے جانے کیلئے۔ |
| ◀ | Back one | ایک پیج پیچھے جانے کیلئے۔ |
| 15 | Last Page | آخری پیج پر جانے کیلئے۔ |
| Page 1 | Page tab | پیج ٹیب |

باب نمبر 12

پرنٹنگ

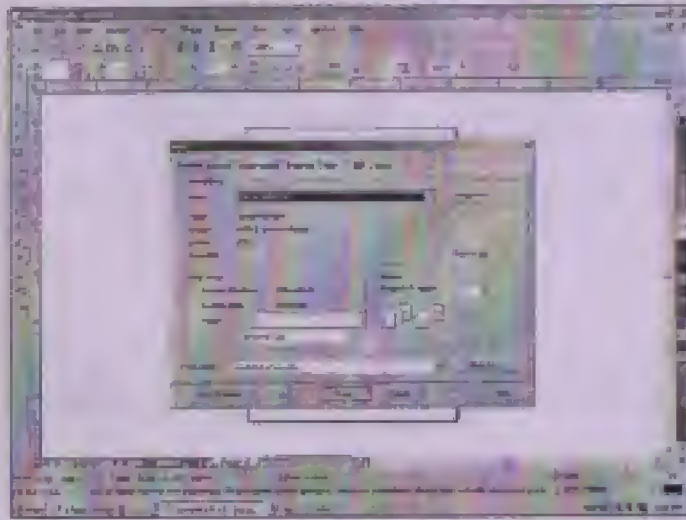
تعارف

کسی بھی ڈرائنگ کو مکمل کر لینے کے بعد آپ ضرور چاہیں گے کہ اس کا پرنٹ آؤٹ بھی لے لیں۔ جسے آپ مزید کاموں کیلئے استعمال کر سکیں۔ کورل ڈرا 12 میں پرنٹنگ کا سارا سامان موجود ہے۔ جس آپ کے پاس ایک عدد پر ضرور ہونا چاہیے۔ اس کے بغیر پرنٹنگ کا عمل نہیں ہو سکتا۔ اس باب میں ہم آپ کو پرنٹنگ کے تمام عمل سے روشناس کرائیں گے۔

پرنٹر کا انتخاب کرنا

پرنٹر کو منتخب کرنے کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Fill مینو پر کلک کریں اور Print کا ٹکڑا کا انتخاب کریں جس سے Print ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 12.1)۔



شکل نمبر 12.1

2- General ٹیب پر کلک کریں اور Name لسٹ باکس میں سے مطلوبہ پرنٹر کا انتخاب کریں۔

3- Print range کے ایریا میں مندرجہ ذیل آپشنز ہوتے ہیں:

Current document: اپنے ڈاکومنٹ میں موجود تمام پیجز کو پرنٹ کرنے کیلئے اس

ریفریو بٹن پر کلک کریں۔

Current Page: اپنے ڈاکومنٹ میں صرف ایکلوہج (جس ہج پر اس وقت آپ موجود ہیں) کو پرنٹ کرنے کیلئے اس ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

Pages: اگر آپ ہجیز کی کوئی مخصوص رینج (مثلاً 50 ہجیز کے ڈاکومنٹ میں پہلے ہج سے لیکر چوبیسویں ہج تک) پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو یہ ریڈیو بٹن منتخب کریں اور ٹیکسٹ باکس میں رینج ٹائپ کریں۔ پہلے اور آخری ہج کے نمبر کے درمیان ہائٹن (-) ڈالیں جیسے کہ 1-20۔

Documents: اگر آپ ایک سے زیادہ ڈاکومنٹس کو اکٹھا پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو اس ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

Selection: صرف منتخب شدہ اوہجیکٹ کو پرنٹ کرنے کیلئے۔

4- **Copies** کے ایریا میں مندرجہ ذیل آپشنز ہوتے ہیں:

Number of Copies: اس ٹیکسٹ باکس میں وہ تعداد لکھیں جتنی کاپیاں آپ ڈاکومنٹ کی پرنٹ کرنا چاہتے ہیں۔

Collate: یہ آپشن اس بات کا تعین کرتا ہے کہ ایک سے زیادہ کاپیاں کیسے پرنٹ ہوں گی۔ مثال کے طور پر اگر آپ کے ڈاکومنٹ میں چار ہجیز ہیں اور آپ ان چاروں ہجیز کی دو کاپیاں پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو Collate آپشن کو منتخب کرنے سے پہلے تمام ہجیز پرنٹ ہوں گے یعنی 1 '2' 3 اور 4 اور پھر دوسری کاپی بھی اسی ترتیب سے پرنٹ ہوگی۔ اگر آپ Collate چیک باکس کو منتخب نہیں کرتے ہیں تو پہلے ہج نمبر 1 کی دو کاپیاں پرنٹ ہوں گی پھر ہج نمبر 2 کی دو کاپیاں اور اسی طرح یہ سلسلہ چلا رہے گا۔ کاپیوں کے سیٹ بنانے کیلئے بعد میں آپ کو انہیں خود سے منظم کرنا پڑے گا۔

5- مطلوبہ تبدیلیاں کرنے کے بعد پرنٹ کیلئے Print بٹن پر کلک کریں۔

پرنٹنگ کرتے وقت لے آؤٹ سٹائلز استعمال کرنا

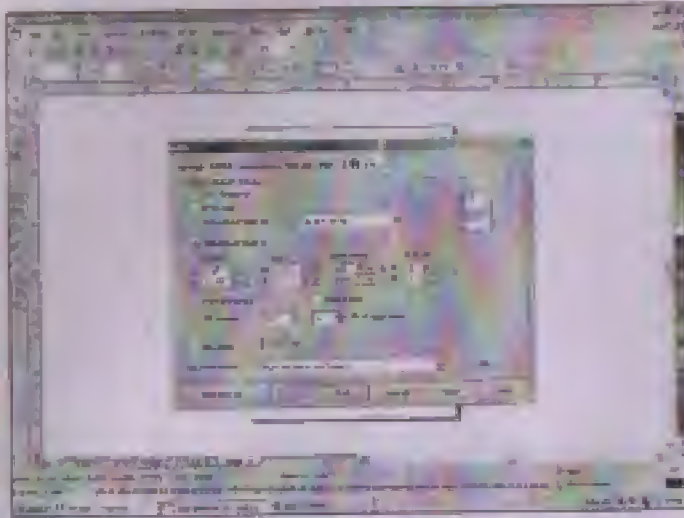
کورل ڈراما 12 میں پرنٹنگ کرتے وقت لے آؤٹ (Layout) سٹائلز کا استعمال بھی کیا جاسکتا ہے۔ لے آؤٹ آپشنز کو منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں:

1- کسی اوہجیکٹ کے ساتھ ایک پیراگراف ٹیکسٹ فریم بنائیں۔

2- File مینو پر کلک کریں اور Print کمانڈ کا انتخاب کریں۔ Print (ڈیٹاگ) باکس کھل جائیگا۔

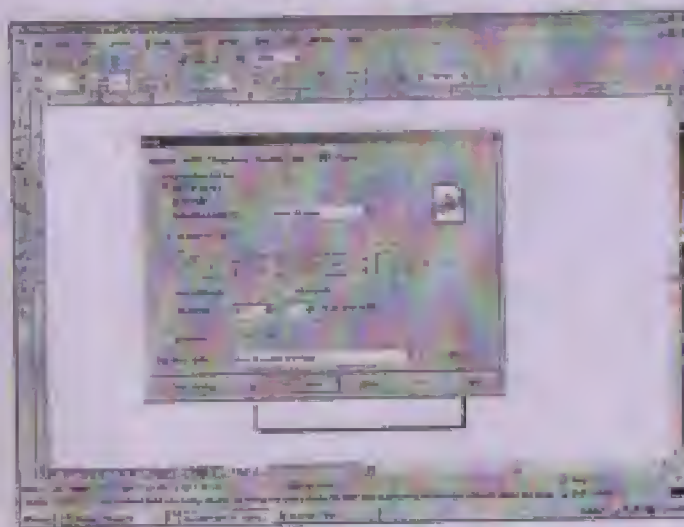
3- Layout ٹیب پر کلک کریں جس سے اس کی پراپرٹی شیٹ ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر

12.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 12.2

4- اپنے ڈاکومنٹ کو بغیر کسی تبدیلی کے "جو ہے جیسے ہے" کی بنیاد پر پرنٹ کرنے کیلئے As in document ریڈیو بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.3)۔

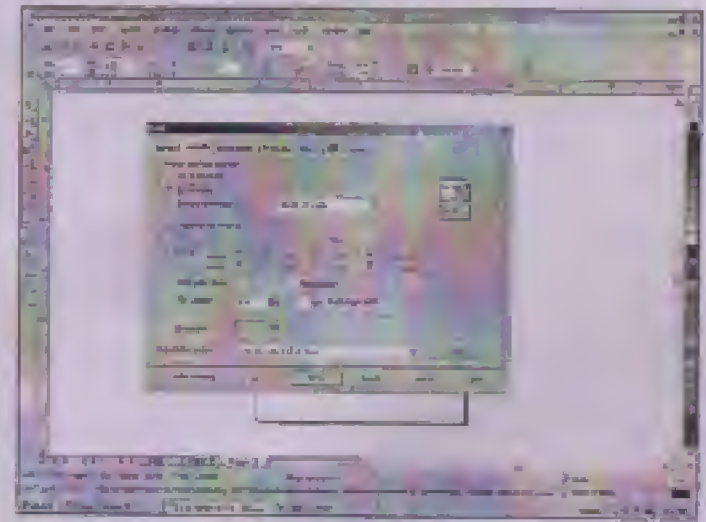


شکل نمبر 12.3

5- اگر آپ چاہتے ہیں کہ ایچ جی قابل پرنٹ ہج میں فٹ ہو جائے تو Fit to page ریڈیو بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.4)۔

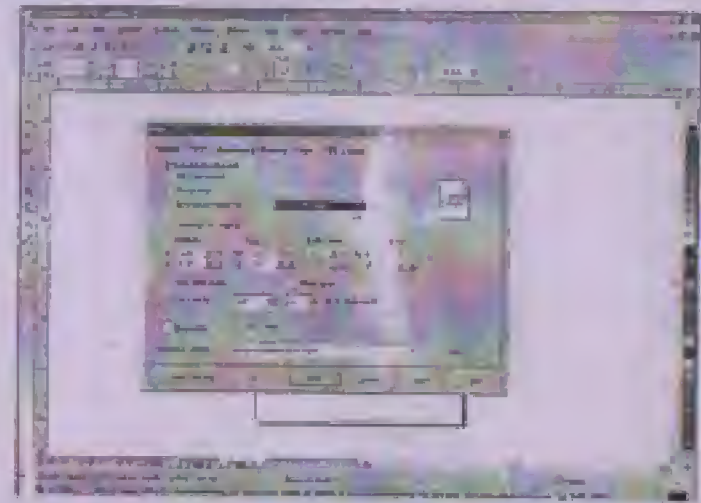
6- اپنی ذاتی سیٹنگز کی بنیاد پر امیجز کو پرنٹ کرنے کیلئے Reposition images to ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور مندرجہ ذیل سیٹنگز کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.5):

Position: یہاں پر آپ کے ڈاکومنٹ کی ہج کے بائیں طرف اور اوپری طرف کی پوزیشن ظاہر ہوتی ہے۔



شکل نمبر 12.4

Size: یہاں پر آپ پرنٹ ہونے والے ایریا (یعنی اصل ڈاکومنٹ) کا سائز ظاہر ہوتا ہے۔
Scale factor: یہاں پر پرنٹ ہونے والے ایریا کا سائز فیصد میں ظاہر ہوتا ہے۔



شکل نمبر 12.5

ڈاکومنٹ کو ٹکڑوں میں پرنٹ کرنا

اگر آپ کی ڈرائنگ بہت بڑی ہے اور آپ کا پرنٹر اتنا بڑا کاغذ پرنٹ نہیں کر سکتا تو آپ اسے ٹکڑوں کی شکل میں پرنٹ کر سکتے ہیں۔ اس فیچر کو استعمال کرنے سے کورل ڈرا آپ کے ڈاکومنٹ کو ٹائل (Tile) کر رہا ہے۔ اس کے بعد آپ ان ٹائلز کو پرنٹ کر سکتے ہیں اور پورا ڈاکومنٹ حاصل کرنے کیلئے انہیں جوڑ سکتے ہیں۔

پرنٹ کو ٹائل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- File مینو پر کلک کریں اور Print کمانڈ چنیں۔
- 2- Layout ٹیب پر کلک کریں۔
- 3- Print tiled pages چیک باکس منتخب کریں۔ یہ آپشن آپ کو بڑے ڈاکومنٹ کو ایک سے زیادہ کاغذوں پر پرنٹ کرنے کی اجازت دیتا ہے جنہیں بعد میں اکٹھا کر کے جوڑا جاسکتا ہے۔ مندرجہ ذیل لسٹ باکسز میں مقداریں ٹائپ کریں:
- Tile overlap:** اس میں اتنے انچ لکھیں جو آپ ہر ٹائل پر زیادہ پرنٹ کرنا چاہتے ہیں۔
- % of page width:** اس میں پیج کی چوڑائی فیصد میں متعین کریں جتنی ٹائلز پر پرنٹ ہوگی۔
- # of tiles:** اس میں پیج پر افقی اور عمودی ٹائلز کی تعداد کا تعین کریں۔
- 4- Tiling marks چیک باکس پر کلک کریں۔ اس سے ٹائلز پر لائنوں کے نشانات بھی پرنٹ ہوں گے جن سے بعد میں ٹائلز کو باہم جوڑنے میں آسانی ہوگی۔
- 5- Print Preview مینو پر کلک کریں جس سے آپ کو ڈاکومنٹ کا ٹائلوں کی شکل میں پری ویو دکھائی دے گا جیسا کہ شکل نمبر 12.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 12.6

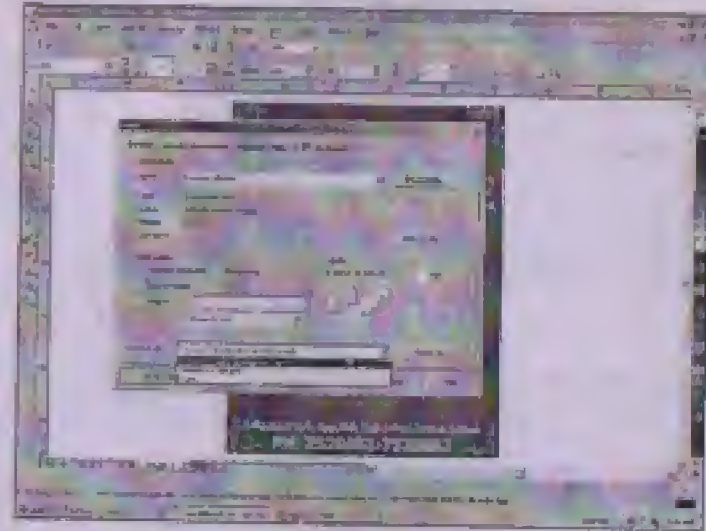
پرنٹ سٹائلز استعمال کرنا

پرنٹ سٹائلز پرنٹنگ کے محفوظ شدہ آپشنز کا مجموعہ ہوتا ہے۔ ہر پرنٹ سٹائل علیحدہ فائل ہوتا ہے۔ آپ پرنٹ سٹائل کو ایک کمپیوٹر سے دوسرے میں منتقل کر سکتے ہیں پرنٹ سٹائلز کا بیک اپ

(Backup) لے سکتے ہیں اور مخصوص ڈاکومنٹ سے تعلق رکھنے والے سائیکل کو اسی فولڈر میں رکھ سکتے ہیں جس میں بذات خود ڈاکومنٹ موجود ہے۔

آپ کوئی پرنٹ سائیکل منتخب کر سکتے ہیں یا کسی پرنٹ سائیکل میں تبدیلیاں کر سکتے ہیں اور پھر ان تبدیلیوں کو محفوظ کر سکتے ہیں۔ آپ پرنٹ سائیکل کو ڈیلیٹ بھی کر سکتے ہیں۔
کوئی پرنٹ سائیکل منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

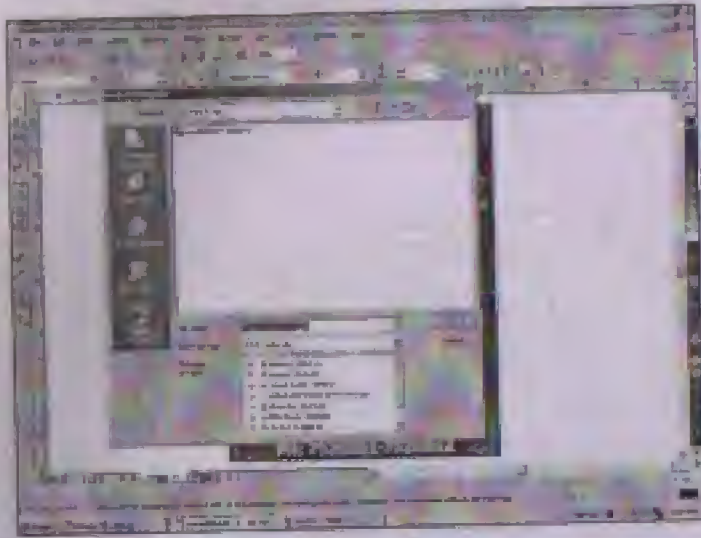
- 1- File مینو پر کلک کریں اور Print کمانڈ کا انتخاب کریں۔ Print ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔
- 2- Print Style لسٹ باکس سے کوئی پرنٹ سائیکل منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.7)۔



شکل نمبر 12.7

پرنٹ سائیکل کو محفوظ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Print ڈائیلاگ باکس میں Save As مینو پر کلک کریں۔
 - 2- Save Setting As ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 12.8)۔
 - 3- Save in لسٹ باکس سے دو ذرائع اور فولڈر منتخب کریں جس میں آپ پرنٹ سائیکل کو محفوظ کرنا چاہتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 12.8)۔
 - 4- File name لسٹ باکس میں فائل کا نام ٹائپ کریں۔
 - 5- Save مینو پر کلک کریں۔
- پرنٹ سائیکل کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- File مینو پر کلک کریں اور Print Preview کمانڈ کا انتخاب کریں۔



شکل نمبر 12.8

- 2- کوئی پرنٹ سائیکل منتخب کریں۔
- 3- مینی کے نشان (-) پر کلک کریں۔

فائل میں پرنٹ کرنا

- Print to file آپشن کے ذریعے آپ ایک ایسی فائل بنا سکتے ہیں جسے بعد میں کسی منتخب شدہ آؤٹ پٹ ڈیوائس پر ڈاؤن لوڈ کیا جاسکتا ہے۔
فائل میں پرنٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- File مینو پر کلک کریں اور Print کمانڈ منتخب کریں۔
 - 2- General ٹیب پر کلک کریں۔
 - 3- Print to File چیک باکس کو منتخب کریں۔ فائلی آؤٹ پٹ مینو پر کلک کریں اور مندرجہ ذیل آپشنز میں سے کوئی ایک آپشن منتخب کریں:
Single File: تمام پیجز کو ایک واحد فائل میں پرنٹ کرتا ہے۔
Pages to separate files: ہر پیج کو علیحدہ فائل میں پرنٹ کرتا ہے۔
Plates to separate files: پلیٹس کو علیحدہ فائلوں میں پرنٹ کرتا ہے۔
 - 4- OK مینو پر کلک کریں۔

پیارے دوستوں کورل ڈرا 12 کی یہ الیکٹرانک کتاب آپ کی خدمت میں آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام (www.itdunya.com) کی طرف سے پیش کی جا رہی ہے۔

امید ہے یہ آپ سب کو پسند آئیگی۔۔۔ اور انشاء اللہ یہ آپ کے علم میں اضافے کا باعث بنے گی۔

کچھ آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام کے بارے میں: آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام

پاکستان میں اردو زبان میں مفت IT کی تعلیم دے رہی

ہے۔ یہ ویب سائٹ ایک فورم کی شکل میں کام کر رہی ہے۔ اس

کی بہترین ماحول کی وجہ سے اب تک ہزاروں ممبرز یہاں

پر سیکھنے اور سیکھانے کے عمل کو جاری رکھے ہوئے ہے۔

آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام کا پیغام: ہمارا پیغام آئی ٹی سے منسلک افراد

سے بھی ہے کہ وہ آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام پر آئے۔ اور آئی ٹی کے

حوالے سے اردو زبان کے ترقی میں اہم کردار ادا کریں۔ اس

سے نہ صرف اردو زبان کی مقبولیت میں اضافہ ہوگا بلکہ وہ

اپنے علم سے بہت سارے لوگوں کی زندگیوں میں روشنی ڈال

سکتے ہیں۔

آپ سب سے درخواست ہے کہ ITDunya.com کو اپنے تمام

دوستوں اور رشتہ داروں سے ضرور شیئر کریں۔۔۔ تاکہ وہ

بھی اس فیملی کا حصہ بن سکیں۔

آپ سب کا بہت بہت شکریہ۔۔۔